RECOIL™

RECOIL: TARJETA DE REFERENCIA (WINDOWS® 95/98)

Aviso a los poseedores de televisores de proyección:

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen y la pantalla del televisor o marcar el fósforo. Evite el uso repetido o prolongado de vídeo juegos en televisores de proyección de pantalla grande.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de vídeojuegos o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos vídeo juegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destelleantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los vídeojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

Precauciones que deben tomarse durante la utilización

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por hora mientras utiliza un videojuego.

REQUISITOS DEL SISTEMA

Configuración Mínima

- Windows® 95 o 98
- Pentium® Intel® 166 Mhz
- 32 Mb de RAM libre
- DirectX™ 6.0 (suministrado con el CD)
- 240 Mb de espacio libre en disco duro
- Unidad de CD-ROM de 4 velocidades o superior

Configuración recomendada

- Pentium Intel MMX a 200Mhz o superior
- 64 Mb de RAM libre
- 240 Mb de espacio libre en disco duro
- Unidad de CD ROM de 8 velocidades o superior
- Tarjeta aceleradora de hardware 3D con soporte DirectX

Necesario para partidas de Multijugadores

- Red (2-8 PC IPX, 1 CD por jugador)
- 2-4 jugadores en Red de área local, compatible con TC/PIP, IPX o TC/PIP
- El juego en Internet necesita conexión por módem de 28.8Kbps o más rápido, soportado por Windows 95/98
- Módem (2PCs, 1 jugador por PC)

Dispositivos de Entrada soportados

- Teclado, ratón, Sidewinder de Microsoft

PREPARACIÓN DEL DISCO

Antes de instalar cualquier software, es fundamental que su disco duro se encuentre correctamente preparado para funcionar. Recomendamos ejecutar ScanDisk y el Defragmentador de Disco. ScanDisk revisa su disco duro en busca de cualesquiera unidades de asignación perdidas, así como de archivos y directorios cruzados. Defragmentador de Disco garantiza que su información esté adecuadamente distribuida. Si no logra verificar esto, el resultado puede ser información dañada.

1. Primero, ejecute **ScanDisk.** Para iniciar ScanDisk, haga clic con el botón izquierdo en el botón Inicio de la Barra de Tareas. Aparecerá el menú Inicio.
2. En el menú Inicio seleccione **Ejecutar.** Entonces, en el recuadro de diálogo de Ejecutar, teclee scandisk y haga clic en **OK.**

Cuando comience el programa, asegúrese de haber seleccionado Completo en la sección de Tipo de test, asegúrese de que hay una señal en el recuadro de **Reparar errores automáticamente** y seleccione el disco duro donde va a instalar el juego (p. ej., C:\). Cuando todo haya sido definido correctamente, haga clic en **Comenzar** para que el programa revise el disco y corrija cualquier error.

NOTAS DE INSTALACIÓN DE DIRECTX™

Lee toda esta sección antes de jugar este juego o de instalar los controladores de DirectX.

DirectX es una interfaz de aplicación que permite una ejecución de alto rendimiento en las aplicaciones basadas en Windows®95/98 y acceso en tiempo real a tu hardware. También disminuye la complejidad de la instalación y configuración de tu hardware. Esto hace que DirectX API sea muy adecuado para juegos en Windows®95/98. Este juego utiliza DirectX API (la última versión de DirectX en el momento de su salida) e incluye archivos de DirectX 6 que puede instalar.

Los componentes DirectDraw, DirectSound y Direct3D de DirectX pueden requerir la actualización de los controladores respectivos de tus tarjetas de vídeo, sonido o 3D para un funcionamiento adecuado de estos componentes. La utilización de controladores de tarjetas de vídeo, sonido o 3D que no tengan soporte de DirectX 6 dará como resultado problemas de vídeo, audio y 3D en las aplicaciones de DirectX6.

Durante la instalación de DirectX 6, tus controladores de tarjetas de vídeo, sonido y 3D serán actualizados en caso de necesidad. Los archivos DirectX 6 que vienen con este juego incluyen controladores para la mayoría de las tarjetas de vídeo, sonido y 3D de los principales fabricantes de estos periféricos. En el caso de hardware nuevo, o para marcas de periféricos menos conocidas, debes contactar con tu fabricante para obtener los controladores que soporten DirectX 6.

Después de instalar DirectX 6, comprueba que los controladores de tus tarjetas de vídeo, sonido y 3D soporten DirectX 6:

1. Haga clic en el botón **Inicio** de la Barra de tareas de Windows®95/98. Luego, haga clic en **Ejecutar...**
2. En el recuadro de diálogo de Ejecutar, teclee **c:\archivos de programa\directx\setup\dxdiag.exe**, luego haga clic en **OK.**

El programa de diagnóstico de DirectX le ofrece información sobre los controladores de tus tarjetas de vídeo, sonido y 3D. Para revisar tus controladores de la tarjeta de vídeo, haga clic en la etiqueta **Display 1**, para revisar tus controladores de la tarjeta de sonido haga clic en la etiqueta **Sonido** y para revisar tus controladores de la tarjeta de 3D, haga clic en la etiqueta **Display 2**. En cada una de estas pantallas, la sección Drivers le dirá si Microsoft certifica que tu controlador soporta DirectX 6.

Si tu controlador aparece como "Certificado: Sí", tu dispositivo soporta DirectX 6 y debe funcionar correctamente con aplicaciones DirectX 6.

Si tu controlador aparece como "Certificado: No", tu dispositivo no soporta DirectX 6 y puede tener problemas al ejecutar aplicaciones de DirectX 6. Si éste es el caso, consulte la sección de notas al final de la aplicación DirectX Diagnostic Tool. Los usuarios de Windows 98 también deben consultar el botón Troubleshoot, al que se accede desde la etiqueta **Still Stuck ?**.

Nota importante: Durante la instalación de DirectX 6, el programa de configuración detecta si tus controladores pueden actualizarse con éxito. Si el controlador que va a ser reemplazado no ha sido probado, o si se sabe que la sustitución del controlador puede causar problemas, el programa de configuración le dará el aviso adecuado. Le recomendamos que preste atención a estos avisos.

INSTALANDO RECOIL

1. Conecta el ordenador y espera a que se cargue el sistema operativo Windows 95/98
2. Coloca el CD Recoil en su unidad. Aparecerá el menú Autoplay(Autoejecutar).

Nota: Si el menú Autoplay no aparece automáticamente, pulsa en el botón Inicio de la barra de tareas Windows 95/98 y luego haz clic en **Ejecutar...** en su cuadro de diálogo: Teclea **d:\setup** y luego pulsa **Aceptar:** Aparecerá el menú Autoplay.

3. Durante la instalación, se te pedirá que instales los archivos del juego y DirectX (remítete a las Notas de instalación de DirectX, en la p. XXX). Si instalas este último, necesario para jugar a Recoil, debes reiniciar el sistema al final de la instalación o antes de cargar el juego.

También se te dará la opción de instalar las películas de Recoil en el disco duro con los archivos del juego. Si escoges no hacerlo, Recoil usa las películas del CD en la unidad del mismo.

4. Recoil se instala por defecto en un directorio que recibe el nombre de **C:\Games\Zipper\Recoil.** Para elegir un directorio de destino diferente, pulsa **Browse** (Examinar), selecciona el directorio que desees y luego pulsa **OK** (Aceptar)

También se te preguntará dónde quieres instalar los Westwood Shared Internet Components, cuyo directorio por defecto es **C:\Westwood\Internet**. Los archivos Westwood Shared Internet Components se necesitan para jugar a Recoil en Internet.

5. Una vez completada la instalación, se te indicará que ejecutes Recoil. Si eliges volver a Windows, los iconos de atajo para Recoil estarán situados en el menú **Inicio/Programas/Zipper Interactive/Recoil**.

Si tienes acelerador de hardware 3DFX y quieres jugar la versión 3DFX de Recoil, ejecuta **Inicio/Programas/Zipper Interactive/Recoil/Run (Ejecutar) Recoil (3DFX).**

DESINSTALANDO Y REINSTALANDO EL JUEGO

Si estás teniendo problemas o el juego no se instaló correctamente la primera vez, te recomendamos reinstalarlo

1. Inicia el sistema operativo Windows 95/98.
2. Inserta el CD Recoil en tu unidad de CD. Aparecerá el menú Autoplay

Nota: Si el menú Autoplay no aparece automáticamente, pulsa en el botón Inicio de la barra de tareas Windows 95/98 y luego haz clic en **Ejecutar...,** en su cuadro de diálogo:
Escribe **d:\setup**, y luego haz clic en **Aceptar.** Aparecerá el menú Autoplay.
Sustituye la letra correcta de tu unidad de CD por otra que no sea 'D:'

3. En el menú Autorun, haz clic en REINSTALAR. Se te pedirá que confirmes tu elección.

Para salir del programa de Reinstalación, haz clic en **No.**

4. Haz clic en **Sí.** Recoil quedará eliminado de tu disco duro.
5. Haz clic en **Aceptar.** Aparecerá el menú Instalación.

Continúa desde el paso 5 de la sección Instalando Recoil

Para desinstalar Recoil:

En el menú Autorun, haz clic en DESINSTALAR. Cuando se te pregunte, pulsa **Sí** para continuar. Cuando la desinstalación esté completa, haz clic en **Aceptar.**

INICIAR EL JUEGO

1. Inicia el sistema operativo Windows 95/98.
   Si el CD Recoil ya está en tu unidad de CD, haz doble clic en el atajo de Recoil de tu escritorio. Verás las pantalla de presentación y el juego empezará.

Nota: Si no añadiste un atajo a tu escritorio , abre la carpeta de programa en la que instalaste el juego (por defecto es **Inicio/Programas/Zipper Interactive/Recoil**), luego haz clic en Recoil para que empiece.

Si el CD de Recoil no está en tu unidad de CD, inserta el CD en dicha unidad. Aparecerá el menú Autoplay .

Nota: Si el menú Autoplay no aparece automáticamente, haz clic en el botón **Inicio** de la barra de tareas de Windows 95/98, y luego haz clic en **Ejecutar** en el cuadro de diálogo de Ejecutar:
Escribe **d:\setup**, y luego haz clic en **Aceptar.** Aparecerá el menú Autorun. Sustituye la letra correcta de tu unidad de CD por otra que no sea 'D:'

2. Haz clic en JUGAR para empezar Recoil.

Nota: Consulta el manual adjunto para ver instrucciones de cómo jugar.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Antes de llamar a los Servicios de atención al cliente, asegúrate de que tu PC satisface o excede los requisitos mínimos para poder utilizar este juego (consulta la sección Requisitos del sistema, Configuración mínima, en la p. XXX). Si no estás seguro de que tu PC satisface los requisitos mínimos del sistema, solicita esta información al fabricante o vendedor del ordenador, ya que es necesaria antes de proceder a la solución de problemas.

La mayoría de los problemas se pueden clasificar en uno de estos cuatro grupos:

- Instalación
- Vídeo
- Audio
- Atascos

Consulta la sección, de las expuestas a continuación, que mejor describa el problema.

Instalación

Si el juego se congela o aborta durante el proceso de instalación, asegúrate de que el CD no tiene suciedad o rayajos. Si el disco está limpio y sigues experimentando problemas con la instalación, asegúrate de que todas las tareas y aplicaciones del fondo o segundo plano están cerradas antes de intentarlo de nuevo.

Para hacerlo:

1. Mantén pulsadas Control - Alt - Supr a la vez.
2. Resalta la aplicación y haz clic en **Finalizar tarea**.
3. Intenta volver a instalar el CD.

Audio

Las dificultades con el sonido pueden tener su origen en una serie de factores. Primero, asegúrate de que los cables de los altavoces están firmemente conectados a la trasera de la tarjeta de sonido en la entrada llamada Speaker Out. Si ya lo has comprobado y sigues sin oír el juego en absoluto, asegúrate de que tienes instalados los últimos controladores de sonido para tu tarjeta de sonido. Estos controladores están diseñados por el fabricante específicamente para tu tarjeta de sonido y es posible que corrijan las dificultades que estás experimentando.

Vídeo

Los problemas con la imagen son a menudo el resultado de un controlador de vídeo incompatible. Una imagen inestable, colores distorsionados o una pantalla negra son síntomas de un controlador de vídeo incompatible. A menudo, se puede solucionar el problema cambiando el controlador de vídeo actual. Antes de hacerlo, consulta con el fabricante de tu tarjeta de vídeo para averiguar si hay nuevas versiones o nuevos controladores disponibles. Estos controladores de vídeo están diseñados específicamente para tu tarjeta de vídeo y podrían resolver los problemas que estás experimentando.

Si aun así experimentas problemas, habitualmente es seguro utilizar uno de los controladores de vídeo que vienen con Windows® 95/98.

Para hacerlo:

1. Haz clic en **Inicio,** luego **Configuración** y luego **Panel de control.**
2. Haz doble clic en el icono **Pantalla,** y a continuación doble clic en la pestaña **Configuración.**
3. Haz clic en el botón llamado **Cambiar tipo de monitor.**
4. Busca un cuadro llamado **Tipo de adaptador de vídeo** y haz clic en el botón **Cambiar.**
5. Marca la casilla contigua a **Mostrar todos los dispositivos**.
6. En **Fabricantes:,** asegúrate de que está resaltado **Tipos de monitor estándar.**
7. En **Modelos,** resalta **Adaptador de vídeo estándar** (VGA) o **Super VGA**, y haz clic en **Aceptar.**

Una vez terminados estos pasos, vuelve a arrancar el PC y prueba el juego de nuevo.

Atascos

Si el juego se atasca continuamente en un mismo lugar o una misma área, asegúrate de que el CD no tiene suciedad o rayajos. Si el juego se detiene en distintos sitios al azar, o lo hace con un mensaje de error, puede que sea resultado de una memoria insuficiente o porque hay otra aplicación abierta en el fondo. Consulta la sección Instalación, para ver cómo se cierran las aplicaciones.

Cambios de última hora:

Lee el archivo Léame en **Inicio/Programas/Zipper Recoil/Readme** (Léame). También podrás leer el archivo Léame después de instalar el juego.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Si aún tienes cualquier problema con la ejecución de este software después de revisar TODOS los procedimientos, por favor, lee la sección siguiente.

Importante: Antes de ponerse en contacto telefónico con nosotros, por favor, lee cuidadosamente esta sección

Los PC de hoy en día llevan millones de distintas combinaciones de hardware y software. ANTES de marcar el teléfono de nuestro servicio técnico TIENES que conseguir del fabricante de su PC o del responsable de la documentación que le acompaña, la siguiente información:

(Nota: La siguiente información puedes obtenerla directamente del fabricante de tu PC)

1. El mensaje de error visualizado cuando sucedió el problema (si hubo alguno).
2. Una lista de las especificaciones de la máquina, que incluya:
   Velocidad y marca de la CPU
   Cantidad de RAM
   Velocidad y marca de la unidad CD-ROM
   Marca de la tarjeta de sonido
   Marca de la tarjeta de vídeo
   Tarjeta de red (si tiene)

Tamaño y cantidad de espacio libre en el disco duro
Versiones de controlador DirectX™ (vea las notas de instalación del mismo)
Joystick y tarjeta de juegos (si tiene)
Tarjeta aceleradora de tres dimensiones (si tiene)

(Vea la sección siguiente, titulada "Cómo obtener la información que se necesita")
Si no puedes conseguir la información anterior necesitarás consultar con el vendedor o el fabricante de tu máquina.

Cómo obtener la información que se necesita

Usuario de Windows® 95/98

1. Haga clic-dcho en **Mi PC**.
2. Haga clic-izdo en **Propiedades.**
3. La pantalla Información general detallará la cantidad de RAM que tiene y la marca de la CPU, por ej. Intel/Cyrix.

Toma nota, por favor: Windows®95/98 no siempre detecta correctamente el chip Cyrix, y en consecuencia lo puede describir como un 486.

4. Ahora haz clic en Administrador de dispositivos.
5. Haz clic en el símbolo `+` de los dispositivos correspondientes. Por ejemplo

- CD-ROM
- Adaptadores de pantalla
- Dispositivos de sonido, vídeo, y juegos.
- Adaptadores de red

Aquí podrás ver quién es el fabricante de estos dispositivos.

1. Si reinicias el PC y observas la esquina superior izquierda de la pantalla, podrás ver la velocidad de la CPU. Deberás ver una velocidad de reloj de CPU, como por ejemplo 166 Mhz. Esta es la velocidad del procesador de tu máquina.
2. Haz doble clic en **"Mi PC"** y luego en el símbolo cuadrado para maximizar la pantalla.
3. Haz clic en tu disco duro (C:\) y listará el espacio disponible en el mismo y la cantidad que tiene el sistema. Ahora cierra todas las ventanas.

Con esta información serás capaz de configurar correctamente tu máquina.

Cómo ponerse en contacto con nosotros a través de la red

World Wide Web: http://www.electronicarts.es

Contrato de licencia Electronic Arts Software

Este es un contrato entre tú. -el usuario final- y Electronic Arts Software - en adelante Electronic Arts Software.

Otorgamiento de licencia

Este contrato de licencia Electronic Arts Software -licencia- te permite usar una copia de la versión concreta del producto de software Electronic Arts Software adquirido con esta licencia -software- en cualquier ordenador individual, siempre y cuando el software se encuentre en uso en un único ordenador en cada momento.

El software se encuentra "en uso" en un ordenador, cuando haya sido cargado en la memoria temporal -esto es, ram- o instalado en la memoria permanente -v.g. Disco duro, cd rom, o cualquier dispositivo de almacenamiento- de dicho ordenador.

El producto se vende "tal cual"

El software, disquetes, documentación y otros objetos se venden "tal cual". No hay garantía de comerciabilidad, ni garantía de validez para un uso específico ni ninguna garantía de ningún tipo, explícita o implícita, en relación con el software, disquetes o documentación, excepto la que se indica expresamente en los párrafos posteriores.

Inexistencia de responsabilidad por daños indirectos

En ningún caso Electronic Arts Software o sus proveedores serán responsables de cualesquiera daños -incluyéndose, sin límite, los que derivan de pérdida de beneficios, interrupción de negocio, pérdida de información comercial o cualesquiera otras pérdidas pecuniarias- que se originen como consecuencia del uso o la imposibilidad de uso de este producto Electronic Arts Software, incluso en el supuesto en que Electronic Arts Software haya sido informado de la posibilidad de que dichos daños se originaran.

En cualquier caso, la responsabilidad de Electronic Arts Software con respecto a cualquier cláusula de este contrato se limita a la cantidad efectivamente pagada por usted por dicho software.

Garantía limitada

Electronic arts software garantiza al comprador original de este producto de software para ordenador que durante un periodo de 90 días a contar desde la fecha de compra, el software funcionará sustancialmente de acuerdo con lo especificado en el/los manual/es que acompañan al producto.

Indemnizacion al usuario

La responsabilidad total de Electronic Arts Software y su única indemnización consistirá, a elección de Electronic Arts Software en:

1. El reembolso del precio pagado, o
2. La reparación o el reemplazo del software que no cumpla con la garantía limitada Electronic Arts Software y sea devuelto a Electronic Arts Software con una copia del recibo de compra.

Esta garantía limitada será nula si los defectos del software son consecuencia de accidente, abuso o mal uso.

Cualquier software reemplazado estará garantizado por el periodo de tiempo que resultase mayor entre el que reste hasta el vencimiento de la garantía original o un periodo de 30 días.

Si tienes alguna duda acerca de este acuerdo o si deseas contactar, por cualquier motivo, con Electronic Arts Software, utiliza la dirección que se adjunta en este producto.

Software y documentation © 1999 Electronic Arts. Reservados todos los derechos. Recoil es una marca comercial o marca registrada de Westwood Studios, en Estados Unidos, y/u otros países. Westwood Studios Inc es una compañía de Electronic Arts. Electronic Arts y su logo son marcas comerciales o registradas de Electronic Arts en Estados Unidos y/u otros países. Reservados todos los derechos. Pentium es una marca comercial registrada de Intel Corporation. Microsoft, Windows, DirectX, DirectDraw y DirectSound son marcas comerciales o registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y/u otros países. Reservados todos los derechos. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.

ÍNDICE

Tarjeta de referencia 1
Introducción 11
Mega Corp 12
Mega Corp gana pleito antimonopolio 13
Breve historia del Futuro 15
Objetivos de la misión 16
Pantalla de menú 17
Configuración de multijugadores 18
Jugar la partida 21
Vehículos 26
Vehículos enemigos 28
Armas 36
Pick-Ups (Recogidas) 45
Campañas de un solo jugador 46
Mundos de multijugadores 49
Créditos 51

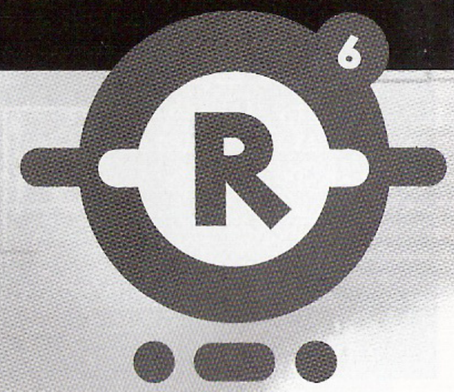
INTRODUCCIÓN

INSTRUCCIONES

TRANSMISION DE INTERNET - Fecha y hora: 5 de mayo de 2019..... 14: 06

Atención2600//// Transmisión de emergencia de bucle de tiempo ///// Contacto establecido... fuerzas rebeldes del futuro9989máquinas han perdido el control8984necesitamos ayuda88786885/// nuestra posición podría ser detectada en cualquier momento888784respondan,por favor/// humanos se están volviendo zombies del Internet//// 3avaricia corporativa ha hecho finalmente a los humanos insignificantes9999- 8se trata de nosotros contra máquinas aun más despiadadas que sus creadores /// nos hemos apropiado de un arma enemiga de alta tecnología 98840983728Battle Force Tank//// 471345i2/// hemos accedido a su sistema 9858378913@@@ para conectar con ustedes a través de un bucle de tiempo // 2oqu35u0uoj// deben controlar el BTF a control remoto 3y1098 y38: es el único modo 12593285 de acabar con el enemigo... 19839-71monitoriza esta conexión para futuras transmisiones 329- 9218debemos desconectar3188709823

ERROR: DESCONEXIÓN DEL SERVIDOR



14

MEGA CORP
COMUNICADO DE PRENSA

25 de febrero de 2016

Emisión inmediata

Mega Corp presenta Robowarrior (Roboguerrero) 3000 - el Soldado del Futuro

MEGA CITY--Dominic Vendouris, Presidente Ejecutivo de Mega Corp Industries, desveló recientemente lo último en la exitosa línea de robots de la compañía --EL ROBOWARRIOR 3000— un robot-soldado antropomórfico totalmente computerizado y mecanizado. Una tecnología sin precedentes ha permitido a los técnicos de Mega Corp crear este robot-soldado capaz de disparar armas de alta tecnología sobre objetivos que reconoce por medio de un código de inteligencia artificial.

"Los líderes mundiales ya han hablado de las incruentas guerras del futuro," dijo Vendouris. "Creemos que el Robowarrior 3000 hará realidad esta predicción de guerras sin derramamiento de sangre humana."

El Robowarrior 3000 se encuentra en la actualidad sometido a pruebas en una ubicación clandestina del desierto. La respuesta del Comité del Congreso de los EE.UU. para Guerras Robóticas ha sido realmente positiva.

"Las máquinas se han convertido en parte integral de nuestras vidas, desde los PC fabricados por el gobierno que introducen el mundo en cada uno de los hogares de nuestros ciudadanos americanos a través del Internet, a nuestras herramientas de guerra"- dijo el Presidente del Comité, el congresista Robert Weiler, de Misisipi. "Nuestro país no puede sino beneficiarse de estos gigantescos pasos tecnológicos."

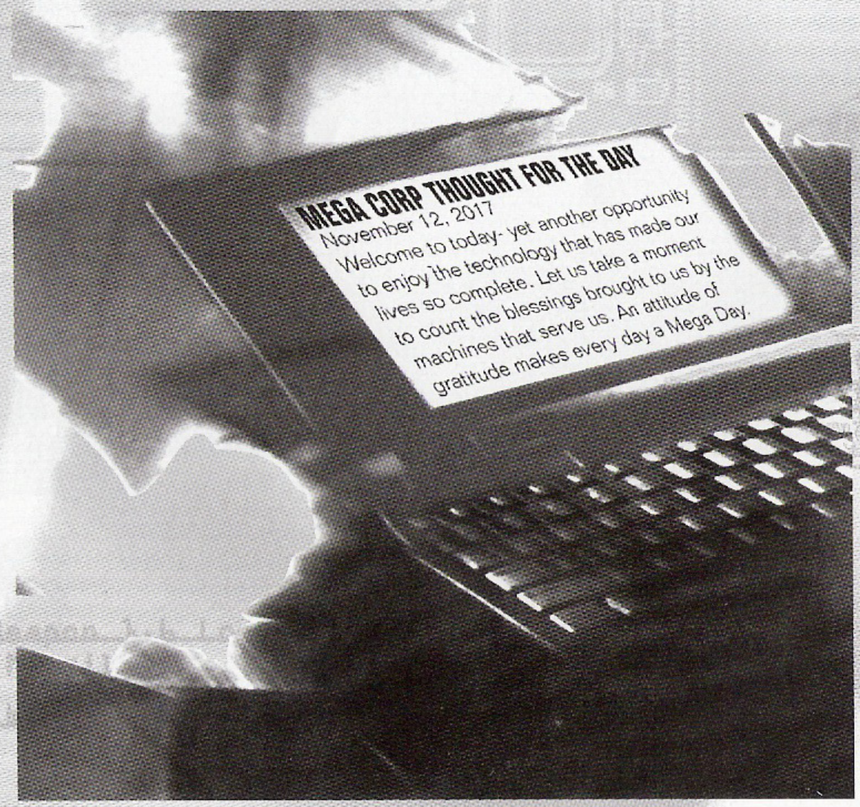
Mega Corp es una compañía líder en el campo de la tecnología bélica.

Haciendo realidad una vida mejor por medio de la tecnología

Mega Corp gana pleito antimonopolio

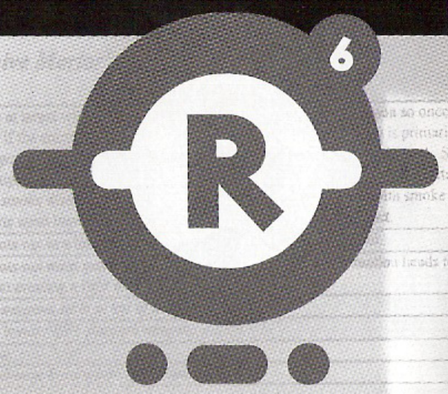
Washington, D. C.—

A pesar de desacuerdos entre la opinión pública, la Corte Federal ha fallado a favor de Mega Corp, concediendo la victoria al gigante industrial en el pleito antimonopolio más destacado del S. XXI. Gracias a esta decisión, Mega Corp podrá ahora mantener su supremacía en la industria bélica. Fuentes fidedignas dicen que la decisión llega tras semanas de declaraciones, incluyendo quejas del segundo competidor más grande, Pomme Industries. La decisión final nos recuerda el


MEGA CORP THOUGHT FOR THE DAY
November 12, 2017
Welcome to today- yet another opportunity to enjoy the technology that has made our lives so complete. Let us take a moment to count the blessings brought to us by the machines that serve us. An attitude of gratitude makes every day a Mega Day.

TRANSMISION DE INTERNET - Fecha y hora: 6 de mayo de 2019..... 08: 1o

Estableciendo conexión... Recibiendo transmisión... 555@ 99984jd99
1945285/// encontrada una ubicación segura 99d- d-///// aprovecharemos la ocasión para identificarnos940328471Dr. Raines es nuestro líder958193 él es básicamente un doctor en piratería informática 8148930178 ha encabezado la revuelta contra el domi?o 74903198 tecnológico desde sus comienzos en vuestra era923804829quizás el Unibomber tenía la idea adecuada90483179Raines dice93094893//// Yo soy Simmons8392-1una mujer, pero no dejéis que este hecho os engañe39028/// Compenso mi falta de testosterona con una actitud nociva391-388328y un entrenamiento especial que si lo vieran vuestros Seals babearían398029894Wayne es nuestro prodigio pirata1309871su paranoia es una de sus mejores características837103724//// basta de charla381-Ojdnjkaf/// nos pondremos en contacto con vosotros con vuestros objetivos por medio de esta conexión31432798los objetivos se os comunicarán cuando sea necesario3i24u// 17777 se transferirá información sobre vuestras armas y la tecnología enemiga en instrucciones posteriores/// operaréis un tanque desde vuestra posición remota actual 3//// 7032... no queda mucho tiempo 998antes de que nos frían a todos37190 no sabemos quiénes sois 3p132pero sois todo lo que tenemos
3712873..... TRANSMISIÓN interrumpida.
TRANSFERENCIA COMPLETA. Consultad las instrucciones siguientes para obtener información sobre los objetivos y la inteligencia enemiga.



BREVE HISTORIA DEL FUTURO

Por el Dr. Raines, Dr. en Filosofía

Hay tanques patrullando las desoladas calles urbanas. Torretas y baterías de misiles amenazan los cielos. Los Robots guerreros, llevando rifles de impulsos, rodean las instalaciones militares. ¿Qué ha sido de la tierra? Las máquinas se han apoderado de ella. La avaricia corporativa y los rápidos avances tecnológicos han hecho de los humanos peones de sus propias creaciones. Como residente del pasado, todo esto puede ser extraño para ti. Quizás un poco de información al respecto podría suavizar tu shock.

Durante los primeros quince años del S. XXI, Mega Corp empezó a dominar la tecnología informática en aplicaciones tanto pacíficas como bélicas. A medida que este gigante generaba en masa tecnología cada vez mejor en los campos industrial y bélico, los humanos quedaron relegados a las industrias de servicios o a trabajar como esclavos en terminales de PC. Internet se hizo cada vez más popular, hasta el punto de que el Gobierno produjo PC para cada hogar en los EE.UU., desde familias con subsidio del estado hasta la alta sociedad. Mega Corp se convirtió en el mayor empleador de los Estados Unidos. En 2010, cada ordenador en América utilizaba software de Mega Corp y estaba conectado a Internet y era monitorizado por Mega Corp Network (La Red) - abundaban por doquier los pleitos antimonopolio. A diario, Mega Corp emitiría mensajes respaldados por el gobierno a través de su Red, que difundían propaganda en pro de las máquinas. Como se hizo cada vez más patente que los humanos eran el eslabón débil en una toma de poder tecnológica, la población sufrió lo que vuestros psicólogos podrían llamar un caso masivo de baja autoestima. Las oprimidas masas sucumbieron aún más a los intimidadores mensajes de Mega Corp. Estaban lavando el cerebro a todos los ciudadanos. Un país de esclavos zombies de Internet en la nómina de Mega Corp, cuya única conexión con la "realidad" era a través de la Red y de sus módems de marca Mega Corp. Tanto menospreciaba el papel que jugaban los humanos en su dominación mundial, que Mega Corp empezó incluso a desarrollar tecnología clónica para poder replicar trabajadores esclavos. La segunda parte de su plan era eliminar la raza humana por completo.

En 2018, las maravillas de la inteligencia artificial se convirtieron en horrores en manos de unos pocos programadores desilusionados de Mega Corp. Frustrados de formar parte de una corporación de tan dudosa reputación moral, estos piratas informáticos alteraron los códigos en varios productos Mega Corp, volviendo algunos robots y maquinaria de tanque en máquinas autodirigidas aniquiladoras de humanos. La ironía es que estos programadores fueron los primeros en morir a manos de dichas máquinas en la batalla que acaeció en los cuarteles generales de Mega Corp en diciembre de 2018. Aún más irónico es que estos trabajadores iconoclastas, sin saberlo, habían avanzado aún más los planes de Mega Corp para erradicar la raza humana. Desgraciadamente, cuando murieron, también lo hizo el código matador y con él cualquier esperanza de volver a programar los monstruos metálicos.

Hoy, mayo de 2019, en un mundo destrozado por guerras de maquinas, sólo quedan vivos unos pocos librepensadores. Solamente unos cuantos han escapado

a los hechizos de la Red. Nos llamamos la Alianza de Disidentes o A.D.. Yo soy el Dr. Raines, líder de la Alianza, un ex profesor de una universidad de la "Liga de la Hiedra", a quien el sistema prohibió la docencia a causa de mis críticas al movimiento tecnológico. He formado una resistencia clandestina. Operamos desde edificios abandonados y viajamos por la noche para evitar ser detectados por las máquinas. Hemos sobrevivido hasta ahora, pero nosotros solos no podemos vencer a la Red. Nuestra Alianza de Disidentes necesita ayuda exterior.
Gracias a una creativa piratería informática, Simmons, Wayne y yo mismo hemos desarrollado un programa de ordenador que nos proporciona control remoto sobre un tanque experimental enemigo.
También hemos dado con la manera de enviar el programa de control a través de un bucle de tiempo hasta el pasado reciente: el final del S. XX. A través de canales piratas, nuestro colaborador en el pasado – quienquiera que sea que esté leyendo este comunicado – podrá sortear virus y otros mecanismos defensivos de la Red para conseguir un control absoluto de un Battle Force Tank (Tanque de Fuerzas de combate), la máquina de guerra más versátil y potente de este siglo.
Ahora debemos esperar con la confianza de que la persona indicada interceptará nuestro mensaje; alguien que no tema unirse a nuestra amenazada causa y nos ayude a liberar el futuro del control del ordenador. No puedo insistir lo suficiente en la gravedad de nuestra situación. Esta es la última batalla del ser humano.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Sobrevivir no es SUFICIENTE. Debes dar caza y destruir a enemigos con unas aptitudes superiores y un armamento más avanzado. En la campaña del juego de un solo jugador, tú luchas contra muchos enemigos, enfrentándote a interminables oleadas de tanques, torretas y clones controlados por el ordenador. Tu objetivo es avanzar a través de seis escenarios infestados de enemigos y eliminar todas las operaciones controladas por el ordenador. La Alianza de Disidentes te ayudará desde su ubicación remota, dándote nuevos objetivos que cumplir e información a medida que avanzas.

En combate de multijugadores, te las tendrás que ver como máximo con otros siete pilotos de BFT en uno de los mundos de multijugador personalizados. Tu objetivo es acumular armas y munición, atrincherarte y enfrentarte a todos los enemigos que te planten cara. El guerrero que más enemigos mate será el líder del grupo.

En ambas situaciones de combate, coleccionarás armas de una potencia cada vez mayor y tecnologías avanzadas que permitirán a tu BFT planear sobre terrenos peligrosos, deslizarse por encima del agua y avanzar subterráneamente.

PANTALLAS DE MENÚ

Las pantallas de menú facilitan un rápido acceso a las funciones de control. El menú Principal está accesible al comenzar tu sesión de campaña. Podrás acceder a un menú En el juego, un tanto modificado, cada vez que pulses la tecla <ESC> durante la partida. Las opciones del menú son las siguientes:

RESUME (CONTINUAR)

Esta opción te permite continuar el juego.

NEW GAME (NUEVO JUEGO)

Esta selección te lanza a un nuevo juego de campaña, que comienza con la primera de un total de seis. Tu éxito pondrá fin a la pesadilla controlada por la Red, que amenaza el futuro próximo.

SAVE GAME (GUARDAR JUEGO)

Esta opción está solamente disponible en el menú En el juego. Te permite guardar tu progreso actual en el juego de campaña.

LOAD GAME (CARGAR JUEGO)

Esta opción te permite volver a activar un juego de campaña previamente guardado.

OPTIONS (OPCIONES)

Esta opción te permite ajustar varias funciones relativas a los gráficos y el sonido. La entrada de Resolution (Resolución) te permite ajustar la resolución de la pantalla. Haciendo clic en los números adjuntos, podrás ver un ejemplo de las diferencias entre varias resoluciones. Las más contrastadas de estas podrían afectar al rendimiento del juego, dependiendo de la velocidad de procesamiento de tu ordenador.
Las opciones de Music (Música) y Sound (Sonido) te permiten apagar o encender la música y los efectos sonoros, cambiar el volumen y la calidad de esos efectos que, cuando son de mejor calidad, necesitan más memoria.
Los botones de la opción Graphics (Gráficos) te permiten alternar on/off la iluminación y la transparencia, y cambiar la asignación de memoria de textura.

CONTROLS (CONTROLES)

La opción Controles te permite activar los varios dispositivos de control. Podrás además asignar nuevas teclas a las funciones del juego utilizando la selección de Commands (Comandos).

CREDITS (CRÉDITOS)

Al seleccionar esta opción, podrás ver los nombres de la gente que ha participado en la creación de Recoil.

QUIT (SALIR)

Al seleccionar esta opción podrás salir del juego

CONFIGURACIÓN DE MULTIJUGADORES

En el juego de multijugadores podrás hacer frente a varios pilotos de TFB (BFT) en una encarnizada lucha hasta el final. Cuando selecciones el juego multijugadores, primero deberás introducir tu nombre de jugador (que aparecerá sobre tu tanque en el juego) y seleccionar el tipo de conexión que estés utilizando. Una vez que hayas elegido de selección, el ordenador buscará las sesiones de Recoil. Si hay sesiones disponibles, podrás seleccionar de la lista a cuál quieras unirte y pulsar el botón **Play** (Jugar) del menú. También puedes configurar tu propia sesión pulsando el botón **New Game** (Nuevo juego).
Al configurar un nuevo juego, tendrás varias alternativas. Primero, introduce un nombre para él en la parte superior de la pantalla de configuración. Luego, selecciona uno de los mundos de multijugadores de la lista. Todos los mundos consisten en un tipo de juego de combate a muerte, con excepción de Beach Rally (Rally por la playa), que es una carrera en un circuito de una isla.
Después, selecciona tiempo y límite de muertes, y máximo número de jugadores que vas a permitir jugar. Puedes también permitir que todos los jugadores de la sesión se detecten los unos a los otros con la función del mapa (tecla **M**). El mapa tiene blips (marcas) de radar, que te dejan ver las posiciones relativas de tus oponentes.
Cuando estéis todos dispuestos, puedes pulsar el botón **Jugar** y comenzar tu sesión de multijugadores.

Juego en Red de Área Local

Recoil soporta hasta ocho jugadores por partida en una red de área local (LAN) utilizando el protocolo IPX (vía DirectPlay 5.0). Debes tener un protocolo de red compatible con IPX conectado a tu tarjeta adaptadora de red. Esta configuración se puede encontrar en el panel de control **"Network"** ("Red") de Windows 95. Si tienes dudas, pide a tu administrador de red que te instale los controladores adecuados en el ordenador. Debes también tener DirectPlay 5.0 instalado (el cual es parte de DirectX 6.0, que viene incluido en el disco de Recoil).
Para jugar un juego de Multijugadores, selecciona **"Multiplayer Start"** (Iniciar multijugadores) en la pantalla de título de Recoil. Aparecerá una ventana que te preguntará cuáles son tu nombre de jugador, las conexiones y las configuraciones del juego. Selecciona los parámetros con los que te gustaría jugar. Si tú organizas el juego, pulsa el botón **"New Game"** (Nuevo juego) y aparecerán las

configuraciones del juego de Recoil. Aquí, podrás seleccionar tu mapa favorito, nombre del juego, número de jugadores, etiquetas (de nombres), límite de muertes y límite de tiempo. Después de hacer la selección, pulsa **Start** (Inicio) y el juego dará comienzo.
Si no organizas tú el juego, sino que te unes a una partida de multijugadores, selecciona la conexión adecuada y pulsa **"Jugar"** para unirte a un juego existente.
Nota: Para una partida en red (LAN), el ordenador central deberá ser siempre el más rápido del juego.

JUEGO POR MÓDEM

Si quieres hacer una partida para dos jugadores por módem, selecciona **"Modem Connection for DirectPlay"** (Conexión de módem para DirectPlay) en el menú Connections (Conexiones) y haz clic en **"Dial"** (Marcar). Para marcar un número, pulsa en **"Marcar"** y escribe el número de tu oponente. Tu oponente debe seleccionar **"Answer"** (Contestar) y entonces empezará la partida. Tendrás que decidir con tu adversario quién de vosotros empezará la llamada **(Marcar)** y quién va a Contestar la llamada.

JUEGO EN INTERNET

Para poder jugar contra otro jugador en Internet, necesitarás lo siguiente:

1. Un módem de 28.8 kbps (mínimo), conexión a Internet ISDN, o mejor, que soporte el conjunto TCP/ IP de Protocolos de Internet.
2. Pila TCP/ IP que cumpla con Winsock 2.0 (incluida en Windows 95)
3. Una cuenta válida con un Servidor de Internet (ISP) y una dirección de Internet válida.

Puedes jugar una partida en Internet si tienes una conexión y un servidor de Internet. Para configurar tu propio juego de Internet, deberás seleccionar **"Internet TCP/ IP for DirectPlay"** en el menú Conexiones. Deberás escribir tus dirección de IP (Servidor de Internet).
También puedes utilizar Internet para jugar Recoil en Westwood Online, de Westwood Studio, un servicio gratis de conexión con otro jugador de Internet. Simplemente, conéctate a Internet, empieza Recoil y selecciona Westwood Online del menú desplegable del juego. Para organizar un juego, haz un nombre de canal nuevo y selecciona **"New"** (Nuevo). Debes seleccionar Max Players (Jugadores máximos) cuando estés creando el canal. Aquí puedes escoger tu mapa favorito, nombre del juego, etiquetas (de nombres), límite de muertes y de tiempo.
También, podrás escribir mensajes a los otros jugadores en la ventana de comunicación. Puedes avisar a jugadores que no estén en el mismo canal (escribe el mensaje en la ventana y luego selecciona el jugador al que te gustaría avisar). Si quieres charlar con un jugador en particular, haz clic en el jugador con el que te gustaría hacerlo y escribe tu mensaje en la ventana de comunicación. Luego pulsa **Send** (Enviar).

Inscribirse para tener una cuenta Westwood Online

Si no tienes una cuenta Westwood Online, el sistema te solicitará que te inscribas para obtener una la primera vez que juegues una partida en Internet. El proceso de inscripción te pregunta primero tu nombre y dirección, y una dirección de correo electrónico válida. Luego, se te pedirá que elijas un nombre de usuario. El programa de registro te dirá si el nombre que has escogido ya está seleccionado por otro usuario y te ofrecerá la oportunidad de seleccionar otro nombre. Una vez que hayas escogido un nombre adecuado, se te enviará por correo electrónico tu contraseña a la dirección de correo electrónico que diste durante el proceso de inscripción; por esta razón, es importante que la información sobre tu dirección de correo electrónico sea válida y precisa.

También podrás ejecutar manualmente el programa de inscripción desde el menú Inicio de Windows 95 en **"Programs/ Westwood/ Shared Internet Components/ Internet Registration"** o haciendo clic en el botón **"Internet Registration"** en la pantalla de Recoil Autoplay.

Si ya tienes un nombre de usuario y una contraseña de Westwood Online, no tendrás que inscribirte para conseguir otra cuenta. Si ya tienes una cuenta, pero olvidaste tu contraseña, se te podrá enviar por correo electrónico la información de tu contraseña a la dirección de correo electrónico con la que te inscribiste; para que lo hagamos, ve a http://www.westwood.com/westoodonline/ memberservices/ web page. Aquí encontrarás además otra información relacionada con todo ello.

JUGAR LA PARTIDA

FUNCIONES DE CONTROL

Para tener éxito en el mundo destrozado por la guerra de Recoil, deberás aprender a utilizar perfectamente controles básicos del TFB (BFT), aprender a utilizar las armas y a seleccionarlas. A continuación, se describen todas las funciones de control disponibles y sus configuraciones por defecto.

Control del BFT

Función	Teclado	Ratón	Joystick
Avanzar	Tecla Arriba		
Retroceder	Tecla Abajo		
Izquierda	Tecla Izquierda		
Derecha	Tecla Derecha		
Cambiar a Modo Pista	F1		
Cambiar a Modo Anfibio (cuando esté disponible)	F2		
Cambiar a Modo Volar (cuando esté disponible)	F3		
Cambiar a Modo Submarino (cuando esté disponible)	F4		
Subir el submarino hacia la superficie	**A**		
Inmersión profunda con el submarino	**Z**		
Cabecear arriba y abajo el submarino		Arrastra el ratón hacia adelante y atrás	
Centrar la torreta del BFT en la dirección del chasis	**C**		
Centrar el chasis en la dirección de la torreta	\		
Bloquear/ Desbloquear las restricciones de movimiento de la torreta	**B**		

Control del armamento y objetivos

Función	Teclado	Ratón	Joystick
Mover la Retícula de apuntar		Arrastrar ratón	Mover Joystick
Disparar pistola de impulsos (RFPG y ERFPG)		Botón izquierdo	Botón 1
Disparar arma avanzada		Botón derecho	Botón 2
Alternar entre RFPG y ERFPG	**1**		
Seleccionar armas avanzadas	**2** a **9**		
Detonar minas remotas	BARRA ESPAC.		
Guiar misiles dirigidos y Bombas nucleares dirigidas		Arrastrar ratón	Mover Joystick

Controles de dirección

Función	Teclado	Ratón	Joystick
Alternar entre la vista desde el misil y vista desde el BFT cuando se disparan los Misiles teledirigidos y las Bombas nucleares dirigidas		Botón dcho.	Botón 2

Controles de visualización (pantalla)

Función	Teclado	Ratón	Joystick
Alternar entre los puntos de vista de primera y tercera persona	**V**		
Alternar On/Off Visualización HUD	**F5**		
Alternar On/Off vista desde la cabina	**F6**		

Controles específicos de la campana

Función	Teclado	Ratón	Joystick
Sacar el Mapa del Área	**M**		
Abrir la revisión de la misión más reciente	**R**		
Abrir el mensaje del objetivo de la misión más reciente	**O**		

Otros Controles

Función	Teclado	Ratón	Joystick
Sacar el menú En juego	ESC		
Guardar progreso actual	**F8**		
Cargar partida guardada	**F9**		
Sacar la interfaz de entrada del Cheat code (código de ayuda)	CTRL + **X**		
Sacar la interfaz de escribir mensajes para intercambios de juegos de multijugadores	**T**		
Mostrar información actual de las armas	**W**		
Reducir líneas visuales del mapa	**<**		
Agrandar tamaño del mapa	**>**		
Acelerador variable/sostenido	**S**		

PARTICULARIDADES DE CONTROLES

Pilotar el BFT

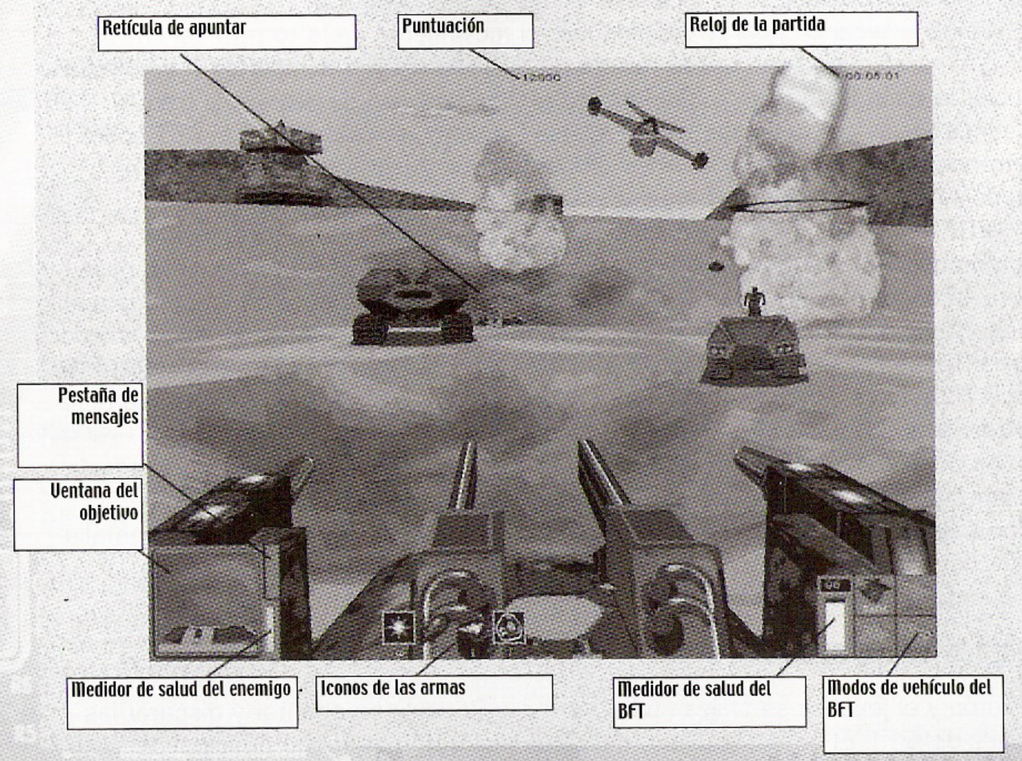
El BFT es un vehículo rápido, potente y adaptable. Para dirigirlo, puedes utilizar las teclas direccionales del teclado o el mando del joystick.
Pulsando la tecla **B**: podrás desbloquear el movimiento de la torreta del chasis del BFT; al hacerlo, podrás girar la torreta en un radio de giro completo. Si vuelves a pulsar la tecla **B**, la torreta quedará fija en una posición de disparo al frente.
Cuando hayas coleccionado tecnologías avanzadas, podrás pilotar el BFT sobre terrenos peligrosos (como lava) en modo Volador, deslizarte sobre el agua en modo Anfibio y sumergirte bajo la superficie en modo Submarino.
Si el BFT está equipado con las tecnologías avanzadas adecuadas, pasará automáticamente del modo predeterminado Pista al modo Volador, cuando pase por una superficie peligrosa. También, pasará automáticamente del modo Pista al modo Anfibio, cuando llegue al agua. Puedes controlar el cambio de modo Volador a modo Anfibio pulsando la tecla **F2**. La tecla **F1** cambia el BFT al modo Pista. La tecla **F2** pasa el BFT a Anfibio. La tecla **F3** pasa el BFT a modo Volador. La tecla **F4** lo pasa al Submarino.
En modo Submarino, puedes pulsar la tecla **A** para salir a la superficie, y la tecla **Z** para sumergirte. También, podrás cabecear hacia arriba o abajo el BFT moviendo la Retícula de apuntar hacia las partes superior e inferior de la pantalla.
Para navegar, podrás sacar un mapa esquemático del área en la que te encuentres, pulsando la tecla **M**.

Empleo de las armas

El ratón y el joystick se utilizan para mover la Retícula de apuntar y disparar las armas del BFT. El botón izquierdo del ratón y el botón de fuego principal del gatillo del joystick disparan las Armas de impulsos (RFPG y ERFPG) que estén seleccionadas en ese momento. El botón derecho del ratón y el botón de fuego secundario del joystick disparan el arma avanzada que esté seleccionada en ese momento.
Puedes seleccionar armas pulsando las teclas numéricas **1** a **9**. La tecla **1** alterna entre Armas de impulsos de Fuego rápido o RFPG y Armas de impulsos de Fuego rápido mejoradas o ERFPG (cuando estén equipadas y cargadas con munición).
Las teclas **2** a **9** seleccionan armas avanzadas, como pueden ser los Cañones de mortero, Minas y Misiles. Se asignan dos armas a cada tecla. Pulsa una vez la tecla **2** y seleccionarás el Cañón de mortero altamente explosivo. Vuelve a pulsarla, y seleccionarás el Cañón de mortero de distorsión molecular. El Arma de impulsos de Fuego rápido, o RFPG, estándar está equipada con munición ilimitada. Todas las otras armas tienen munición gastable.

PANTALLA DEL JUEGO Y HUD (VISOR TRANSPARENTE)

La pantalla del juego y el HUD (Visor transparente) te facilitan toda la información necesaria para conducir el BFT a la victoria. Los distintos elementos que puedes ver se muestran en la siguiente pantalla.



Puntuación

Este número indica tu puntuación actual. Ganas puntos al matar enemigos.

Reloj de la partida

Este reloj muestra el tiempo que has estado jugando la partida.

Retícula de apuntar

Esta retícula la utilizan todas las armas para apuntar. Tiene tres fases. Un círculo con barras en cruz indica que la retícula no está en la actualidad apuntando a ningún objetivo en el rango de tiro. Cuando aparecen cuatro triángulos rojos en el borde interior del círculo, las armas de la retícula alcanzarán un objeto si se disparan. Cuando los triángulos se pongan de color verde quiere decir que el objetivo al que apuntamos puede alcanzarse y dañarse.

Pestaña de mensajes

Revisiones de la misión, objetivos de la misma, descripciones de armamento y mensajes enviados a otros jugadores, aparecen en una barra que sale de esta pestaña. La información sobre pick- ups y mensajes de otros jugadores aparece en la parte superior de la pantalla.

Ventana del objetivo

Esta ventana muestra un primer plano del área que está alrededor de la Retícula de apuntar.

Medidor de la salud del enemigo

Si la Retícula de apuntar está en este momento apuntando a un enemigo, este medidor indica el nivel de salud actual del enemigo seleccionado.

Iconos de las armas

Este conjunto de iconos muestra las armas disponibles en este momento, junto con un número que indica el suministro de munición de cada una de ellas. La disposición de los iconos coincide con los números del teclado que se utilizan para seleccionarlos. Por ejemplo, debes pulsar la tecla **4** para seleccionar el arma que se muestra en el puesto cuatro de la lista. Un borde verde alrededor de un icono indica que el arma que coincide con dicho icono está actualmente seleccionada. Cuando se muestra un icono pequeño cerca del ángulo inferior derecho de los iconos más grandes, se asocia otra arma con la tecla de selección del icono más grande. Puedes cambiar a esta arma pulsando una vez la tecla de selección de arma adecuada.

Medidor de salud del BFT

Este medidor y el número situado sobre el mismo muestran el nivel de salud actual del BFT, o resistencia del blindaje. El número es un porcentaje del máximo de salud posible del BFT. Si este está equipado con Nanobotes, los iconos de los Nanobotes aparecerán a la izquierda de este medidor.

Modos de vehículo del BFT

Los iconos de esta pantalla se iluminan para indicar los modos de vehículo actualmente disponibles. Cuando el BFT recoge nueva tecnología, quedan disponibles nuevos modos de vehículo.

VEHÍCULOS

Generalidades – La evolución de los vehículos de guerra del S. XXI

Ya antes de la I Guerra Mundial, los líderes e ingenieros militares habían vivido fascinados por el tanque como instrumento bélico. Mientras que, en aquel entonces, quedaban todavía posibilidades de mejora de la maniobrabilidad y potencia de la munición de estos aparatos, el tanque era considerado por mucha gente como el arma definitiva.

El comienzo del S. XXI supuso un salto asombroso en el poder letal de los tanques. A medida que se intentaba eliminar el contacto hombre a hombre en los campos de batalla, los tanques se convirtieron en el vehículo por excelencia. También se utilizaban por su buena maniobrabilidad en cualquier tipo de terreno. Cuando se impuso el dominio del caos mecanizado, las carreteras y autopistas cayeron en el abandono, factor que hizo imprescindible el uso de los tanques en las actividades militares.

Durante la Revuelta de los Programadores de 2018, empleados de Mega Corp, el principal fabricante de hardware y software militar, sabotearon programas de inteligencia artificial de tanques y soldados robóticos. El virus creado por estos nuevos programas convirtió a las máquinas en aniquiladoras de humanos autodirigidas que obtenían el poder de la Red de Mega Corp. El caos empezó a reinar a medida que estas máquinas aniquilaban la especie humana.

En estos tiempos, en un lugar supersecreto, técnicos de Mega Corp estaban terminando sus pruebas de lo que era la última entrega del letal linaje de tecnología de tanques producidos por la corporación y orgullo de la misma. El nombre de trabajo era Battle Force Tank (Tanque de Fuerzas de Combate) y el prototipo prometía superar en prestaciones a cualquier vehículo de este tipo. Por razones de seguridad, el proyecto había sido desarrollado por sus propios programadores recluidos que trabajaban sin el conocimiento de los saboteadores. El BFT escapó al virus, mientras que seguía siendo un arma destructora de primera.

Hoy en día, año 2019, piratas informáticos rebeldes luchando contra estas máquinas de la Red, tienen un control remoto seguro de este vehículo y están intentando utilizarlo para vencer a las fuerzas de la Red y restaurar el equilibrio en la ecuación hombre/máquina. El destino de la humanidad espera nuestro éxito... o fracaso.

BATTLE FORCE TANK (TANQUE DE FUERZAS DE COMBATE)

Nombre del Vehículo	**Battle Force Tank (BFT)**
Velocidad máxima	**60 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**100**
Armas	**Todas las armas disponibles**

Descripción

Su chasis, ligero pero resistente, hace al BFT muy rápido y capaz de aguantar un daño considerable. El BFT puede llevar, además, una gran cantidad de armas, entre las que se incluyen Armas de impulsos dobles, Cañones, Lanzaminas, Misiles y otra serie de armas de fuego de alta tecnología. Con la adquisición de tecnologías avanzadas, el BFT se puede transformar en un vehículo anfibio que se desliza por el agua, un aerotanque y un submarino.

Historial

Para satisfacer las demandas gubernamentales, siempre en aumento, de una tecnología de carro blindado mejorada, Mega Corp reunió un equipo especial de expertos para desarrollar el tanque definitivo. Después de años de investigación y desarrollo, los expertos dieron con su meta: el Battle Force Tank. Era el primero de su clase en combinar tantas armas de alta tecnología con tal velocidad de maniobra. El golpe maestro del BFT, no obstante, consistía en su habilidad de pasar del modo anfibio al submarino, junto con sus funciones planeadoras sin precedente en la historia del carro blindado. Nunca en la historia de la humanidad se había creado tal dechado de "sabiduría" militar. Sería suficiente una máquina como esta para aniquilar a los robots y tanques enemigos que estaban destrozando el planeta. Era la máquina adecuada en el momento adecuado.

VEHÍCULOS ENEMIGOS

Los esbirros de la Red viajan en grandes números. Debes tener unas buenas aptitudes para la lucha y todo el hardware que seas capaz de encontrar para poder extinguir este ejército. A continuación, verás descripciones e información de cada uno de los tanques enemigos con los que te vas a enfrentar.

SCOUTER (EXPLORADOR)

Nombre del Vehículo	**Scouter (Explorador)**
Velocidad máxima	**40 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**4**
Armas	**Armas de impulsos de Fuego rápido (RFPG)**

Descripción

Los exploradores viajan generalmente en parejas, e intentan ponerse a ambos lados del enemigo. Si ves dos exploradores cerca el uno del otro, podrás eliminarlos de un solo tiro de Cañón de mortero altamente explosivo o una Mina altamente explosiva.

Historial

Los exploradores se desarrollaron para realizar actividades de espionaje en áreas del perímetro de la batalla. Debido a su pequeño tamaño, los exploradores pueden camuflar su presencia mejor que otros vehículos, con el fin de recoger información sobre actividades enemigas. Aunque están equipados con armas de impulsos de disparo rápido (RFPG), el explorador se ha diseñado más como un vehículo de recogida de información que un arma de ataque.

RAIDER (ASALTANTE)

Nombre del Vehículo	**Raider (Asaltante)**
Velocidad máxima	**45 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**11**
Armas	**Armas de impulsos de Fuego rápido mejoradas (ERFPG)**

Descripción

Estos veloces vehículos tienen más armas de ataque y pueden aguantar daños mayores que el explorador. Con un clon cañonero en la cola, los Raiders pueden disparar con rapidez a sus enemigos desde todos los ángulos, y acribillarles con las Armas de impulsos de Fuego rápido mejoradas (ERFPG).

Historial

Apodados "mosquitos", los Raiders se inventaron para mantener distraído al enemigo durante la batalla mientras otra artillería se colocaba en las posiciones indicadas. Los rápidos movimientos de estos vehículos y su capacidad de disparar

a toda pastilla los convierten en una seria amenaza en el campo de batalla. Los tanques ligeros, como son el Explorador y el Raider, fueron desarrollados por el gobierno para ejecutar operaciones de despliegue rápidas en las líneas frontales de batalla.

ARMORED TANK KILLER ATK-77/88 (TANQUE BLINDADO ASESINO 77/88)

Nombre del Vehículo	**Armored Tank Killer ATK-77/88**
Velocidad máxima	**12 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**36/50**
Armas	**Cañones de morteros altamente explosivos / Cañones de morteros de distorsión molecular**

Descripción

Lento pero potente, el ATK- 77, y el ATK- 88, más equipado, disparan granadas de morteros sobre sus enemigos y pueden soportar mucho daño. Cuando aparezca en la pantalla uno de estos monstruosos vehículos, debes intentar esquivarlo con rapidez y dispararle todo lo que puedas y tan rápido como te sea posible

Historial

Músculo del ejército, el ATK- 77 es todo potencia y poca materia gris, como podrás comprobar. A pesar de que el tamaño y el blindaje de este tanque le hacen uno de los vehículos más caros del ejército, nada podría hacer sombra a su fuerza bruta. El objetivo principal en la fabricación del ATK- 77 era crear un vehículo que pudiera equiparse con cañones mayores. Sin embargo, los cañones mayores requerían sistemas de retroceso mayores y también unos compartimientos de almacenamiento de munición de mayor tamaño, los cuales hicieron más pesado el vehículo. La fabricación se paró después de la II Tormenta del Desierto, pero las unidades existentes siguen causando estragos en el campo de batalla.

FIRE STARTER (INICIAFUEGO)

Nombre del Vehículo	**Fire Starter**
Velocidad máxima	**30 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**21**
Armas	**Cañones de napalm**

Descripción

Cuando este terrorífico tanque alcanza tu vehículo con napalm ardiendo, el fuego se extiende y el combustible quema el blindaje por unos segundos. Si no te libras pronto del Fire Starter, te destrozará con rapidez.

Historial

Los tanques lanzallamas han formado parte del arsenal militar desde 1930, y mientras aterrorizan al enemigo en el campo de batalla, consiguen infligir el daño necesario. El ejército vio que este vehículo era bueno para llegar a áreas inaccesibles. Mientras que el vehículo y su manejo son simples en concepto, el daño que causa es devastador.

ROBOT DEFENCE UNIT X-1000 (RDU) (UNIDAD DE DEFENSA ROBÓTICA X-1000)

Nombre del Vehículo	**Robot Defence Unit X-1000 (RDU) (Unidad de Defensa Robótica X-1000)**
Velocidad máxima	**30 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**11**
Armas	**Rifles de pulso de Fuego rápido mejorados**

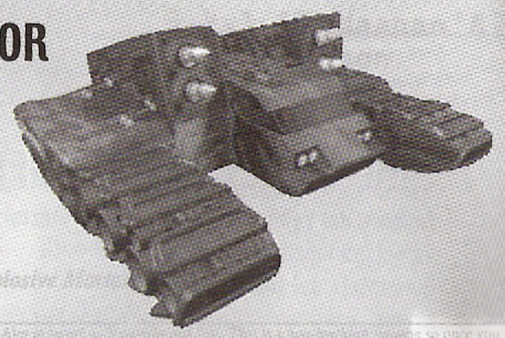
Descripción

Estos robots planeadores se pueden encontrar en instalaciones militares, dirigiendo a menudo máquinas más potentes. Deberías poder eliminarlos con rapidez, pero, vigila tu espalda: cuando veas una RDU: habitualmente hay otras esperando alcanzarte desde diferentes ángulos.

Historial

Parte de la primera tanda de maquinaria bélica robótica de Mega Corp, la RDU X-1000 ha encontrado lo que puede ser un sitio permanente en los conflictos bélicos del S. XXI. El pequeño tamaño de la RDU le permite moverse sin ser detectada. Las RDU se han diseñado para viajar en escuadrones, y programado para operar con tácticas de batalla modernas.

LOCK-ON LAUNCHER (LANZADOR ACOPLADO)



Nombre del Vehículo	**Lock On Launcher (Lanzador acoplado)**
Velocidad máxima	**30 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**31**
Armas	**Misiles acoplados**

Descripción

Para cuando detectes la mayoría de los Lanzadores acoplados, ya te tendrán en sus miras y te habrán dirigido un par de mortales misiles. Si puedes soportar el daño, es mejor que planees un contraataque rápido, en lugar de intentar evitar el primer ataque de este vehículo.

Historial

Desarrollados para atacar al enemigo desde la retaguardia del frente de batalla, los Lanzadores acoplados fueron un arma inestimable en la guerra del desierto. La ubicación a larga distancia del Lanzador acoplado le permitía situarse fuera del alcance del fuego de artillería de los tanques menores, con lo cual era necesario un blindaje menor y, por lo tanto, estos tanques consumían menos combustible por ser más ligeros.

WATER LAUNCHER (LANZADOR ACUÁTICO)

Nombre del Vehículo	**Water Launcher (Lanzador acuático)**
Velocidad máxima	**35 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**16**
Armas	**Misiles acoplados**

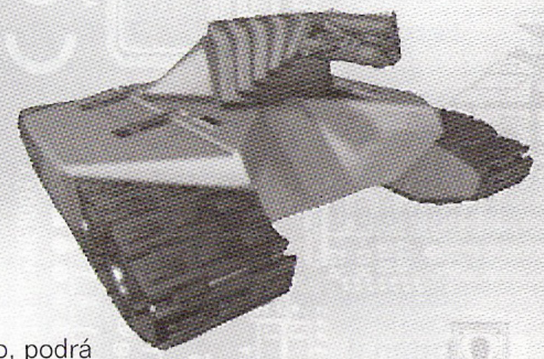
Descripción

El equivalente acuático al Lanzador acoplado es más rápido que su homólogo terrestre pero no tan potente. Deberías poder destrozar esta maquinaria con unos disparos precisos de ERFPG.

Historial

La amenaza de una guerra civil en Japón en el verano del 2005, llevó al gobierno de los Estados Unidos a intensificar su fabricación de vehículos de guerra marítimos. Varios modelos experimentales fueron un fracaso, pero el Lanzador acuático de Mega Corp encontró un lugar en el arsenal del ejército.

LASER ELIMINATOR (LÁSER ELIMINADOR)



Nombre del Vehículo	**Laser Eliminator (Láser Eliminador)**
Velocidad máxima	**30 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**32**
Armas	**Descarga de láser**

Descripción

Si dejas que este vehículo tenga un tiro claro, podrá hacer un agujero en tu blindaje con rapidez. Tómate el tiempo necesario entre los disparos de láser para dirigir tus propios disparos potentes y deshazte del Eliminador antes de que te vuelva a alcanzar.

Historial

Como el blindaje de los vehículos se hizo más sofisticado gracias al uso de nuevos materiales, el armamento tuvo que mantener el ritmo. La tecnología láser se convirtió en la preferida. El Láser Eliminador ganó prestigio en la batalla por su logrado ataque en la II Tormenta del Desierto.

FROZEN ROVER (ROVER CONGELADO)

Nombre del Vehículo	**Frozen Rover (Rover Congelado)**
Velocidad máxima	**30 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**21**
Armas	**Disparo de freón**

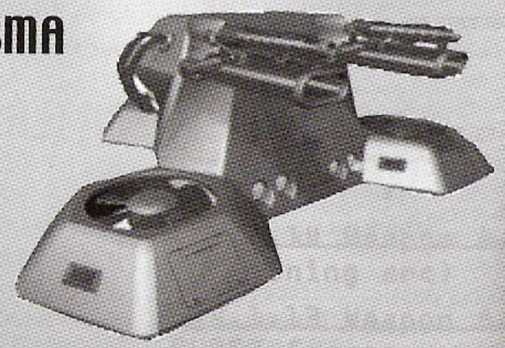
Descripción

Este Rover que dispara freón usualmente hace pareja con el Fire Starter(Iniciafuegos), ofreciendo un ataque doble de fuego y hielo. El Frozen Rover dispara discos azules iridiscentes que hacen que los tanques enemigos sean quebradizos. La velocidad del vehículo también se congela durante cinco segundos, pero el movimiento de la torreta y el cañón mantienen su función, aunque limitada.

Historial

El uso de productos químicos en la guerra aumentó durante la Segunda Tormenta del Desierto. Las fuerzas iraquíes desarrollaron un método único de usar el freón para congelar temporalmente ciertos mecanismos de tanques enemigos. La Mega Corp pronto fue capaz de imitar esta arma, diseñando el Frozen Rover.

FLOATING PHANTOM (FANTASMA FLOTANTE)



Nombre del Vehículo:	**Floating Phantom (Fantasma flotante)**
Velocidad Máxima	**40 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**36**
Armas	**Misiles acoplados**

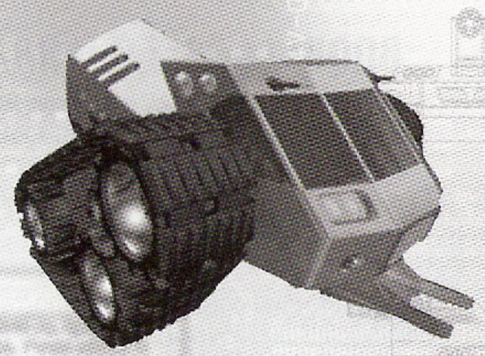
Descripción

Esta maciza y potente máquina puede moverse por encima de la lava y otras superficies peligrosas. Es el lanzamisiles de mayor blindaje que puedas encontrar.

Historial

Tras numerosos prototipos, en Vietnam se empezaron a usar con éxito vehículos hinchables aerodeslizantes. Con los avances de la tecnología, se les añadió un sofisticado blindaje. Y ya no sólo para patrullar o como transportadores del personal: estos vehículos pueden convertir áreas normalmente inaccesibles en campos bélicos.

POWER PLANTER (SIEMBRAMINAS)



Nombre del Vehículo	**Power Planter (Siembraminas)**
Velocidad máxima	**24 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**61**
Armas	**Minas altamente explosivas**

Descripción

De gran dureza, para resistir los embates de unas minas altamente explosivas, este vehículo puede sembrar rápidamente tu camino de peligrosos artefactos.

Historial

A través de la historia bélica moderna, las minas se han usado como parte de un plan general de defensa. El Power Planter se desarrolló con un blindaje sin precedentes, para absorber enormes explosiones de minas sin recibir daños significativos. Debido a los cientos de millares de minas usadas en las Tormentas del Desierto I y II, el Power Planter se convirtió en un artefacto común del campo de batalla.

ELECTRIC EXECUTIONER (VERDUGO ELÉCTRICO)

Nombre del Vehículo	**Electric Executioner (Verdugo Eléctrico**
Velocidad máxima	**25 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**43**
Armas	**Descarga eléctrica**

Descripción

Cuando el Executioner suelta una descarga eléctrica es virtualmente imposible evitarla. La única posibilidad es contrarrestarla rápidamente antes de que pueda volver a freír tu vehículo.

Historial

Los ingenieros de Mega Corp estaban especialmente orgullosos del Electric Executioner. Su efectividad en la lucha se debe a su capacidad de impactar simultáneamente en múltiples vehículos. Un potente arco de electricidad púrpura-blanca golpea al vehículo objetivo y luego se ramifica para hacer contacto con todos los vehículos a tiro. Su aparición en los campos de batalla hace sentir miedo hasta a los veteranos más aguerridos.

BOOM BLASTER (LANZABOMBAS) Z-360

Nombre del Vehículo	**Boom Blaster (Lanzabombas)Z-360**
Velocidad máxima	**25 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**47**
Armas	**Cañón de explosiones sónicas**

Descripción

Las ráfagas increíblemente mortales de esta máquina de explosiones sónicas pueden acabar con tu misión a toda prisa. Saldrás más beneficiado primero evitando las explosiones y luego haciendo todo lo posible por conseguir que el tanque no vuelva a disparar.

Historial

Los experimentos con la energía sónica cayeron en vía muerta temporalmente, durante los cortes presupuestarios de la administración Gore. Sin embargo, cuando se relanzó la economía empezaron de nuevo las investigaciones sobre los daños causados por ondas sónicas. Aunque la tecnología no podía superar el corto alcance de las capacidades de los dispositivos sónicos, los importantes daños que causaban tales equipos les garantizaba un puesto en el futuro.

DEEP WATER LAUNCHER (LANZADOR DE AGUAS PROFUNDAS)

Nombre del Vehículo	**Deep Water Launcher (Lanzador de Aguas Profundas)**
Velocidad máxima	**25 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**23**
Armas	**Misiles acoplados**

Descripción

Esta máquina mortal acecha en los rincones oscuros de charcas y lagos profundos. No es ni rápida ni particularmente potente, pero es capaz de cogerle a uno por sorpresa.

Historial

Fascinado siempre por nuevos métodos bélicos, el cuadro directivo de Mega Corp no temió en poner dinero en métodos bélicos inusuales. El Deep Water Launcher nació de tecnología inferior, para convertirse en uno de los secretos mejor guardados del arsenal militar.

DESIGNATOR (BUSCADOR)

Nombre del Vehículo	**Designator (Buscador)**
Velocidad máxima	**35 K.P.H.**
Porcentaje del total de salud	**47**
Armas	**Láser Designator (Buscador de láser)**

Descripción

Cuando el Designator apunta a tu vehículo y lo mantiene enfocado unos segundos puede decirse que un disparo va a freír tu blindaje inmediatamente.

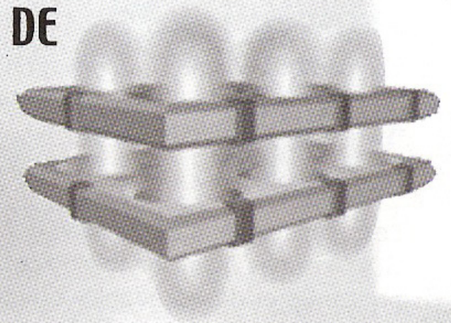
Historial

Los avances en la efectividad del armamento tomaron dos caminos a principios del S.XXI: armas químicas/biológicas y tecnología con láser. Como las dos primeras podían tener desagradables efectos residuales, el láser se convirtió en el arma de elección por excelencia. El Designator se equipaba con la tecnología láser más avanzada del momento.

ARMAS

Empiezas la Campaña armado sólo con Armas de impulsos de disparo rápido y Cañones de morteros altamente explosivos, pero a lo largo de la partida descubrirás un impresionante arsenal. Si puedes dominar el uso de estos potentes artefactos, llegarás lejos en tu batalla contra las máquinas.

RAPID FIRE PULSE GUN (ARMA DE IMPULSO DE DISPARO RÁPIDO)



Nombre del Arma	**Rapid Fire Pulse Gun (Arma de impulso de disparo rápido)**
Índice de disparos	**9 por segundo**
Índice de daños	**0.8**
Munición máxima	**Suministro ilimitado**

Descripción

El BFT va equipado con un suministro ilimitado de munición de Arma de impulso de disparo rápido. Cuando andas escaso de este material para otras armas, puedes cambiar a esta y lanzar una ráfaga.

Historial

A pesar de los progresos en la tecnología armamentística, no hay nada que pueda reemplazar a una abrasadora granizada de munición. El Arma de impulso de disparo rápido no fue la herramienta de guerra más sofisticada, pero fue una de las más dignas de confianza.

ENHANCED RAPID FIRE PULSE GUN (ARMA DE IMPULSO DE DISPARO RÁPIDO MEJORADA)

Nombre del Arma	**Enhanced Rapid Fire Pulse Gun (Arma de pulso de disparo rápido mejorada)**
Índice de disparos	**10 por segundo**
Índice de daños	**1**
Munición máxima	**999**

Descripción

Con un índice de disparos ligeramente superior, y un índice de daño considerablemente mayor que la ametralladora de impulsos de disparo rápido estándar, esta arma es la ametralladora de impulsos favorita. La munición no es ilimitada. Puedes encontrar más derrotando enemigos equipados con ametralladoras de pulso.

Historial

Mientras la ametralladora de pulso de disparo rápido fue el viejo apoyo del tanque de guerra, se hicieron progresos mejorando el índice de disparo y los daños infligidos. Los ingenieros de Mega Corp estaban obsesionados con las mejoras en la artillería y siempre estaban esforzándose en hacer mejores artefactos de destrucción. Ni que decir tiene que eran buenos en lo que hicieron.

HIGH EXPLOSIVE MORTAR CANNON (CAÑÓN DE MORTERO ALTAMENTE EXPLOSIVO)

Nombre del Arma	**Cañón de mortero altamente explosivo**
Índice de disparos	**1 por segundo**
Índice de daños	**12**
Munición máxima	**30**

Descripción

Los proyectiles de esta arma crean cráteres en la mayoría de las superficies, extendiendo un amplio radio de daños, debido al impacto. No siempre tienes que estar centrando los blancos con el cañón de morteros; simplemente, acércate lo bastante para hacer algún daño. En situaciones difíciles de combate, puedes usar el cañón de mortero con el fin de hacer cráteres y esconderte en ellos para tomarte un corto respiro.

Historial

Armas populares desde la II Guerra Mundial, los morteros se han mejorado para hacer mayores deterioros por lanzamiento. El doble efecto de daños a máquinas y terreno hizo del mortero una significativa herramienta en la guerra de tanques.

MOLECULAR DISTORTION MORTAR CANNON (CAÑÓN DE MORTERO DE DISTORSIÓN MOLECULAR)

Nombre del Arma	**Cañón de mortero de distorsión molecular**
Índice de disparos	**1 cada 2 segundos**
Índice de daños	**17**
Munición máxima	**15**

Descripción

Los proyectiles de esta arma tienen un índice de daños considerablemente superior que los del cañón de mortero altamente explosivo. También licuan el suelo, al impacto, creando una charca llena de escombros contaminados moleculares. Cuando los enemigos pasan por esta sustancia, empiezan a avanzar a paso de tortuga.

Historial

Con la introducción por parte de Mega Corp de la tecnología de distorsión molecular, hubo un significativo avance en el armamento de morteros. Los científicos descubrieron un modo de alterar la composición molecular de ciertos suelos, haciendo que estos se licuaran. Este mecanismo demostró ser de primera en territorio enemigo. Sintiéndose familiarizado con el terreno, un tanque enemigo podría ser cogido con la guardia baja al pasar por un "pantano instantáneo"

NAPALM CANNON (CAÑÓN DE NAPALM)

Nombre del Arma	**Cañón de napalm**
Índice de disparos	**4 por segundo**
Índice de daños	**9**
Munición máxima	**99**

Descripción

Este lanzallamas dispara salvas de un material ardiente que consumirá a su blanco tras el impacto. Con unos cuantos disparos de napalm dirigidos al suelo de delante de tus enemigos, puedes crear un muro de fuego y el enemigo recibirá daños al aproximarse.

Historial

El Napalm se usó por primera vez en la II Guerra Mundial y desde entonces ha tenido un papel mayor en cada guerra. El daño inicial de las llamas y el residual causado por los detritus químicos dio al napalm esa doble función que lo hizo tan aterrorizador y efectivo

FREON CANNON (CAÑÓN DE FREÓN)

Nombre del Arma	**Cañón de Freón**
Índice de disparos	**4 por segundo**
Índice de daños	**9**
Munición máxima	**99**

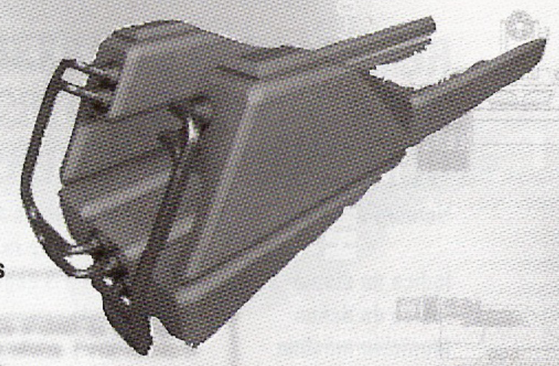
Descripción

Las explosiones congeladoras del cañón hacen que los objetivos enemigos se queden bloqueados en su camino, impregnándolos de frío hasta el corazón de la maquinaria. Si usas esta arma simultáneamente con ametralladoras de pulso (Pulse Guns), puedes congelar rápidamente a tus enemigos y luego hacerlos añicos

Historial

Aunque muchas armas de guerra usadas en el S. XXI se introdujeron varias décadas antes, también hubo otros desarrollos tecnológicos secundarios. Las fuerzas iraquíes desarrollaron un método único de usar Freón para congelar temporalmente ciertos mecanismos de los tanques enemigos, lo cual se usó para su ventaja en la II Tormenta del Desierto. Mega-Corp pronto fue capaz de imitar esta arma.

PROXIMITY HIGH EXPLOSIVE MINE LAUNCHER (LANZAMINAS EXPLOSIVAS DE PROXIMIDAD)



Nombre del Arma	**Lanzaminas explosivas de proximidad**
Índice de disparos	**2 por 3 segundos**
Índice de daños	**17**
Munición máxima	**30**

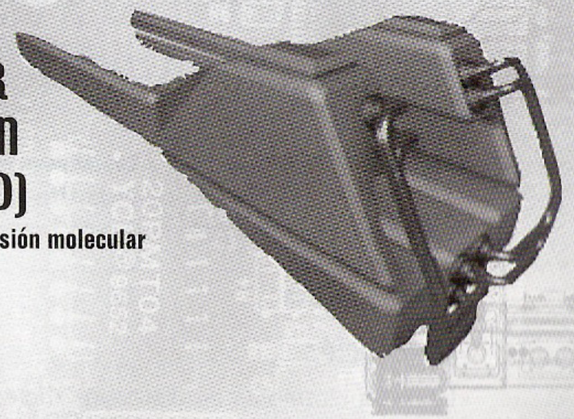
Descripción

Este artefacto lanza al alto minas de proximidad en el campo de batalla. El lanzador te permite tirarlas por encima de muros, o hacerlas rebotar por las esquinas. Es el modo más efectivo de eliminar enemigos sin exponer al BFT a daños de armas cercanas

Historial

El combate en entornos urbanos siempre planteó retos, así como ventajas. Aunque maniobrar alrededor de estructuras podía resultar difícil, las zonas urbanas ofrecían escondites preparados por el hombre. El lanzaminas fue la perfecta adición al armamento urbano, aprovechándose por completo del método de esconderse y destruir.

PROXIMITY MOLECULAR DISTORTION MINE LAUNCHER (LANZAMINAS DE DISTORSIÓN MOLECULAR DE PROXIMIDAD)



Nombre del Arma	**Lanzaminas de distorsión molecular de proximidad**
Índice de disparos	**2 cada 3 segundos**
Índice de daños	**20**
Munición máxima	**15**

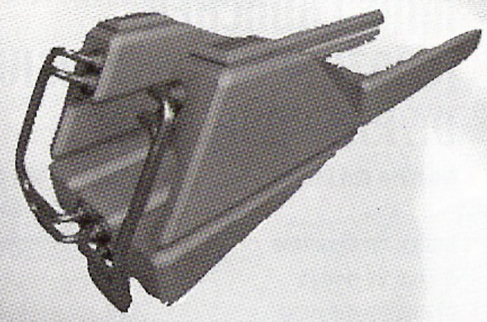
Descripción

Las minas de distorsión molecular causan algo más de daño que las minas altamente explosivas, y crean cráteres de suelo licuado que funcionan como efectivas trampas enemigas.

Historial

Las minas de distorsión molecular se desarrollaron para proporcionar el daño de los morteros de distorsión molecular sin necesitar pesados cañones ni zona de almacenamiento de la munición extra. Compactas y efectivas, estas minas probaron ser un modo eficaz de mantener los tanques enemigos en una situación inestable... literalmente.

REMOTE HIGH EXPLOSIVE MINE LAUNCHER (LANZAMINAS REMOTAS ALTAMENTE EXPLOSIVAS)



Nombre del Arma	**Lanzaminas remotas altamente explosivas**
Índice de disparos	**2 cada 3 segundos**
Índice de daños	**26**
Munición máxima	**30**

Descripción

Las minas remotas pueden usarse del mismo modo que las de proximidad. La única diferencia es que no explosionarán hasta que las detones. Así, puedes lanzar varias minas y esperar que un grupo de enemigos esté suficientemente cerca. Entonces, pulsa la tecla de detonación (BARRA ESPACIADORA) y rodea a tus enemigos con tu poder explosivo.

Historial

En lo que se llamó la primera guerra moderna, la Guerra de Secesión americana, ambos lados usaron minas para fortificar los campos. Doscientos años después, seguían usándose las minas en los combates. La efectividad de las de control remoto sobrepasó la eficacia de las tradicionales en el hecho de que el enemigo no tenía que entrar en contacto físico directo con el artefacto para que este le dañara.

REMOTE MOLECULAR DISTORTION MINE LAUNCHER (LANZAMINAS REMOTAS DE DISTORSIÓN MOLECULAR)

Nombre del Arma	**Lanzaminas remotas de distorsión molecular**
Índice de disparos	**2 cada 3 segundos**
Índice de daños	**28**
Munición máxima	**15**

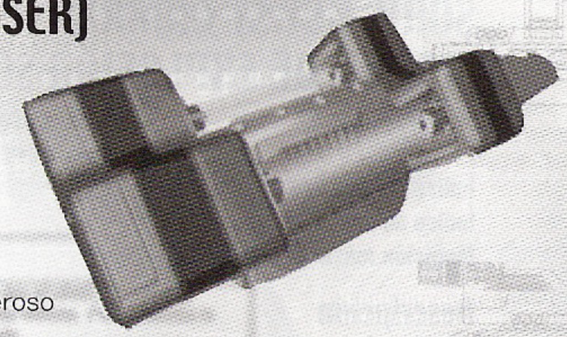
Descripción

Las minas remotas de distorsión molecular son las más avanzadas que existen. Causan más estragos que las altamente explosivas y puedes dispararlas cuando el enemigo esté preparado para hacer el máximo daño.

Historial

Fue sólo cuestión de tiempo hasta que los avances tecnológicos empezaron a "cruzarse" combinando las ventajas de diferentes armas para crear un artefacto más mortal aún. Las minas de distorsión molecular se mejoraron con un dispositivo de control remoto que permitía a un tanque trazar una senda de destrucción y luego detonarla desde una cómoda distancia, dejando los tanques enemigos destrozados en el campo de batalla.

LASER SABRE (DESCARGA LÁSER)



Nombre del Arma	**Laser Sabre (Descarga Láser)**
Índice de disparos	**N/A**
Índice de daños	**16 por segundo**
Munición máxima	**50 segundos**

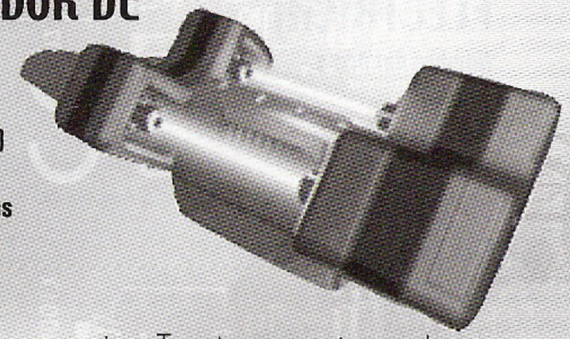
Descripción

Este generador de rayos intensamente poderoso puede cortar rápidamente el blindaje de tus enemigos mejor equipados. El rayo sale rebotado de algunas superficies, permitiéndote que alcances a enemigos que no puedes ver.

Historial

A medida que el blindaje de los vehículos se hizo más sofisticado con el uso de nuevos materiales, el armamento se vio forzado a mantener el ritmo. La tecnología del láser se convirtió en el arma preferida. La elegancia de esta tecnología corrió pareja con su capacidad destructiva.

LASER DESIGNATOR (BUSCADOR DE LÁSER)



Nombre del Arma	**Laser Designator (Buscador de láser)**
Índice de disparos	**N/A**
Índice de daños	**100 tras 3 segundos**
Munición máxima	**40 segundos**

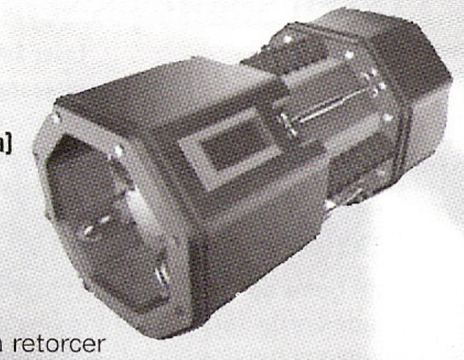
Descripción

El Laser Designator se detona desde fuentes remotas. Tu reto es mantener el haz del Designator en tu objetivo durante varios segundos. Después de que haya transcurrido ese tiempo, una carga eléctrica alcanzará al enemigo y lo destruirá instantáneamente.

Historial

La limitación de la tecnología del láser siempre ha sido poder proporcionar una fuente de energía eficaz. Mega Corp fue capaz de desarrollar una tecnología de acceso remoto que permitía a un tanque conectar con la energía de una fuente remota, y disparar un láser más potente que ninguna otra fuente de energía interna podría haber generado.

SONIC BURST CANNON (CAÑÓN DE EXPLOSIÓN SÓNICA)



Nombre del Arma	**Sonic Burst Cannon (Cañón de explosión sónica)**
Índice de disparos	**1 cada 2 segundos**
Índice de daños	**47**
Munición máxima	**10**

Descripción

Usando ondas sonoras concentradas que pueden retorcer el metal, esta arma puede destruir más enemigos con un solo disparo.

Historial

Aunque la tecnología no pudo superar la capacidad de los artefactos sónicos de corto alcance, el gran daño inferido por tales armas las hizo inestimables en el armamento moderno.

ARC SABRE (DESCARGA ELÉCTRICA)

Nombre del Arma	**Arc Sabre (Descarga elésctrica)**
Índice de disparos	**N/A**
Índice de daños	**47 por segundo**
Munición máxima	**40 segundos**

Descripción

Las descargas eléctricas del Arc Sabre dividen e impactan a todos los enemigos cercanos.

Historial

La mejora de la efectividad de cualquier arma naturalmente fue siempre bien venida por los militares. Mega Corp descubrió un medio de dividir un rayo de láser para alcanzar simultáneamente a más de un blanco, dando un importante paso adelante en la evolución de las armas. El ya efectivo láser se había vuelto incluso más eficiente en su capacidad destructiva

LOCK-ON MISSILE LAUNCHER (LANZAMISILES ACOPLADO)

Nombre del Arma	**Lock-on Missile launcher (Lanzamisiles acoplado)**
Índice de disparos	**1 cada 2 segundos**
Índice de daños	**31**
Munición máxima	**99**

Descripción

Cuando selecciones esta arma, los enemigos que crucen por el área de alcance de tu mira quedarán entre corchetes. Lanza el misil y observa si da en el enemigo en esa situación.

Historial

Quizás la herramienta más importante de la guerra moderna fue la tecnología que garantizaba virtualmente que un objetivo fuera alcanzado. Los misiles buscadores del S.XXI tenían una capacidad de alcanzar y matar que superaba a la de todo otro predecesor.

TETHER-GUIDED MISSILE LAUNCHER (LANZAMISILES TELEDIRIGIDO)

Nombre del Arma	**Tether guided missile launcher (Lanzamisiles teledirigido)**
Índice de disparos	**1 por disparo**
Índice de daños	**47**
Munición máxima	**30**

Descripción

Después de lanzar un misil teledirigido, debes conducirlo a su blanco, dirigiéndolo arriba, abajo a derecha e izquierda. Una cámara remota te permite ver desde la perspectiva del misil. Pulsa de nuevo la tecla de lanzamiento para volver a la visión de la cámara del BFT.

Historial

Los misiles experimentales guiados por cámara tuvieron un alto índice de fallos cuando se introdujeron por primera vez. Sin embargo, finalmente, un equipo especial de diseñadores identificó los defectos e introdujo una cámara a control remoto sujeta al misil, capaz de enfocar las imágenes que pasan por su camino, mientras viaja a la increíble velocidad de los misiles, refinando el control del operador.

LOCK-ON NUKE LAUNCHER (LANZABOMBAS NUCLEARES ACOPLADO)

Nombre del Arma	**Lock-on Nuke launcher (Lanzabombas nucleares acoplado)**
Índice de disparos	**1 cada 2 segundos**
Índice de daños	**100**
Munición máxima	**10**

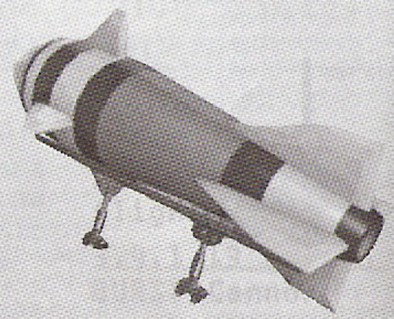
Descripción

Este misil de 50 megatones arrasa a todos los enemigos en un radio de acción de 250 m. Debes lanzarlo desde una distancia segura, o tú también te arriesgas a que te elimine.

Historial

Madre de todos los misiles, el modelo de 50 megatones, fue el abusón del campo de batalla en la II Tormenta del Desierto. Tras la guerra, continuó barriendo todo lo que se interponía en su camino, como ningún otro.

TETHER-GUIDED NUKE LAUNCHER (LANZABOMBAS NUCLEARES TELEDIRIGIDO)



Nombre del Arma	**Tether Guided Nuke Launcher (Lanzabombas nucleares teledirigido)**
Índice de disparos	**1 por disparo**
Índice de daños	**100**
Munición máxima	**10**

Descripción

El lanzabombas nucleares teledirigido permite soltar una gran carga explosiva con la mayor precisión desde un lugar remoto.

Historial

El pánico provocado por las guerras nucleares se convirtió en una amenaza continua para la población mundial en los años que se aproximaban al milenio. A pesar de las revoluciones tecnológicas en armamento, ninguna otra cosa llegó a acercarse a la devastación causada por las armas nucleares.

PICK-UPS (RECOGIDAS)

Además de las armas y munición, hay varios objetos que puedes recoger, y que te ayudarán a avanzar por los mundos del juego y a proclamar tu victoria sobre los clones.

NANITE

Nombre del Pick-Up **Nanite**

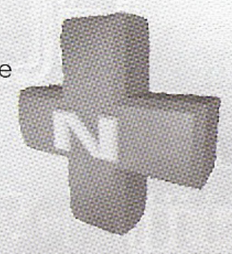
La mayoría de enemigos derrotados dejan la munición, o estos objetos de reparar blindajes. Recógelos para mejorar la salud de tu BFT a un punto cercano al 100%.

NANITE 100

Nombre del Pick-Up **Nanite 100**

La recogida de estos Nanite de oro pone la medición de la salud del BFT a tope.

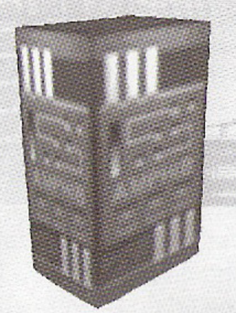
NANO-CANISTER (NANOBOTE)



Nombre del Pick-Up **Nanite-Canister**

Si tienes un nanobote a bordo, es como tener un blindaje de BFT de reserva. Si el medidor del BTF está muy bajo, el nanobote disuelve y regenera tu blindaje al 100%. Puedes tener hasta 3 nanobotes al mismo tiempo.

AMPHIP TECHNOLOGY (TECNOLOGÍA ANFIBIA)



Nombre del Pick-Up **Amphip Technology (Tecnología Anfibia)**

Cuando recoges este objeto, puedes deslizarte sobre la superficie de lagos, ríos y mares sin entrar en el agua.

HOVER TECHNOLOGY (TECNOLOGÍA VOLADORA)

Nombre del Pick-Up Hover Technology (Tecnología Voladora)

Este pick-up te permite flotar sobre lava y otras superficies peligrosas.

SUB TECHNOLOGY (TECNOLOGÍA SUBMARINA)

Nombre del Pick-Up Sub Technology (Tecnología Submarina)

Cuando tienes tecnología submarina, puedes zambullirte bajo la superficie del agua pulsando la tecla **F4.**

SINGLE PLAYER CAMPAIGN (CAMPAÑA DE UN SOLO JUGADOR)

Se trata de ti, contra la Red y la fuerza creciente de sus máquinas mortales en una batalla de seis campañas que te lleva desde una zona de guerra brutal a la siguiente. A medida que luchas a través de la campaña, los disidentes te dan consejos y te señalan los objetivos de las misiones, desde sus puestos remotos. A lo largo del camino, ganarás nuevas armas para la eliminación efectiva del enemigo, y tecnologías que te permitirán conquistar el terreno.

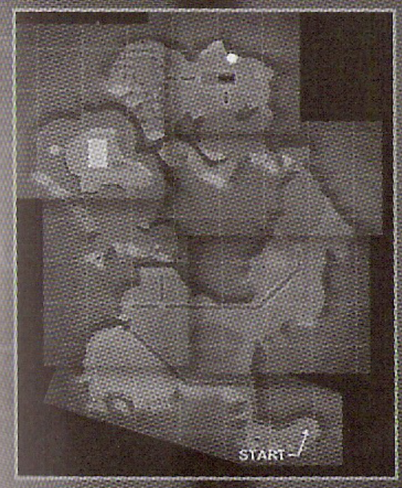
En cuanto el mecanismo VTOL (Despegue y Aterrizaje Vertical) del portaaviones te lleve a una nueva zona, los disidentes te enviarán un mensaje que detalle los objetivos de tu primera misión. Pulsa la tecla **M** para echar un vistazo al mapa del área de la campaña y ver si hay enemigos merodeando cerca. Puedes pulsar la tecla **M** para minimizar el mapa de la campaña o conducir por el terreno con el mapa en pantalla.

A medida que entres en nuevas zonas y cumplas los objetivos de la misión, los disidentes te mandarán más información sobre misiones avanzadas y los movimientos de las máquinas de la Red.

CAMPAIGN ONE (CAMPAÑA Nº 1)

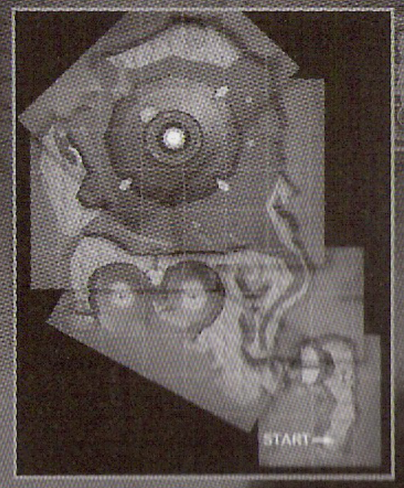
Este primer ejercicio tiene lugar en una isla que ha sido sitiada para entrenar a las fuerzas de la Red. Los disidentes te conducirán a la base de entrenamiento, donde debes destruir el núcleo del Puesto de Mando, y luego a una playa donde se apuntan silos de cohetes contra objetivos civiles. Tienes que destruirlos antes de que los lancen.

CAMPAIGN TWO (CAMPAÑA Nº 2)



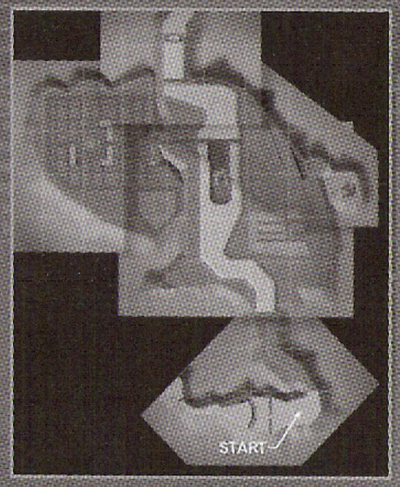
Las máquinas de la Red están creando armas en un cañón. Por el área se extienden varias operaciones. Tu primera misión es robar tecnología que permita al BFT pasar sobre el agua. Entonces, podrás cruzar a la Planta de Energía, la Fundición y Operación Minera de La Red. Destrúyelas a las tres.

CAMPAIGN THREE (CAMPAÑA Nº 3)



Ha surgido una nueva amenaza: La Red ha desarrollado un rayo mortal que usa la energía de un volcán. Debes navegar los campos de lava que rodean el volcán y deshacerte de ese rayo. Camino de ese volcán, descubrirás tecnología que permitirá al BTF planear sobre lava y otras superficies peligrosas.

CAMPAIGN FOUR (CAMPAÑA Nº 4)



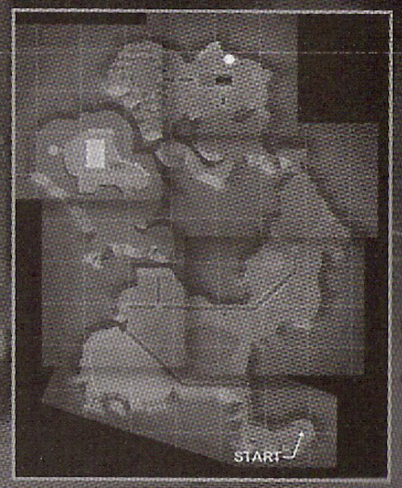
Se han desarrollado y producido masivamente armas químicas cerca del devastado casco en ruinas de una ciudad. Debes destruir todas las instalaciones de elaboración de productos químicos y las existencias de esos productos antes de que las fuerzas de la Red puedan extenderlos sobre blancos civiles.

CAMPAIGN FIVE (CAMPAÑA Nº 5)

Después de haber destruido a todos los humanos, la Red planea poblar el mundo con sus propios engendros de humanos clonados. La operación de clonación está situada en una base al norte, rodeada de hielo y nieve. Debes destrozar las máquinas clonadoras antes de que las fuerzas clonadas lleguen a números imparables. En esta campaña, descubrirás tecnología que te posibilita transformar el BTF en un submarino. Podrás así sumergirte y eliminar operaciones de la Red bajo el hielo.

CAMPAIGN SIX (CAMPAÑA Nº 6)

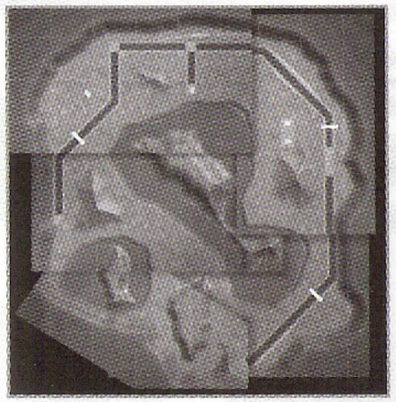
El corazón de las operaciones de la Red es una ciudad subterránea que está en construcción. Tienes que ir bajo la superficie y desenchufar el procesador central de la Red.



MUNDOS DE MULTIJUGADORES

Debajo hay descripciones de los siete mundos para multijugadores, y las armas y tecnología que descubrirás mientras juegas.

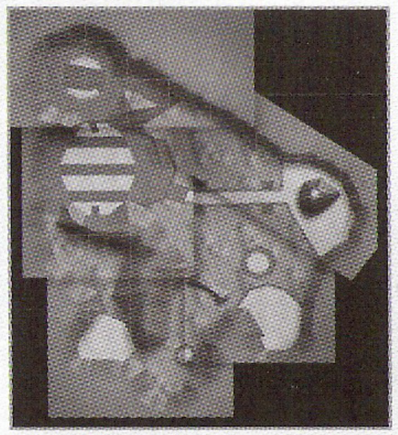
RIVERWORKS (TRABAJOS FLUVIALES)



Esta área está basada en elementos de la campaña nº 2. Presenta terreno propicio para cráteres, zanjas, aguas superficiales, puentes, estructuras industriales y murallas de roca natural. Un pick-up (vehículo)anfibio te permite cruzar el agua libremente y explorar las zonas del otro lado.

CRATER CHAOS (CRÁTERES CAÓTICOS)

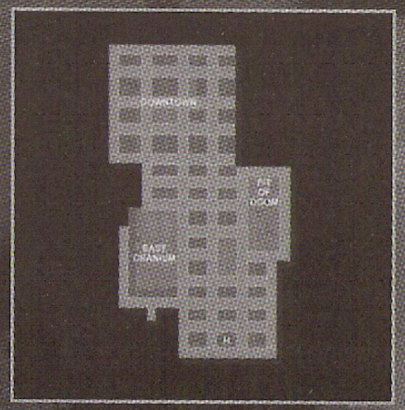
Basado en la zona de la campaña nº 3, este nivel presenta suelo accidentado, remansos de lava, y grandes cráteres abiertos. En este nivel encontrarás el pick-up (vehículo) de Tecnología Voladora que te permite cruzar los estanques de lava y llegar a nuevas áreas.



BEACH RALLY (RALLY POR LA PLAYA)

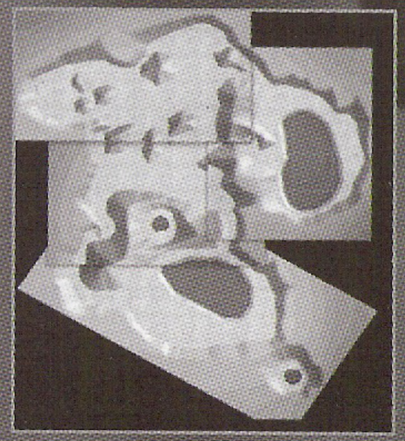
La pista de carreras está basada en elementos de la primera campaña. Presenta un camino, arena, saltos, túneles, aguas peligrosas, playas y los tipos de estructuras aparecidos en la zona del Puesto de Mando del Entrenamiento de dicha campaña.

CITY OF CRANIUM (CIUDAD DE CRANIO)



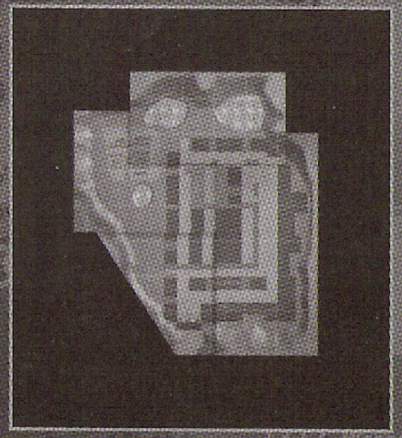
Esta ciudad se parece a la primera sección de la sexta campaña: edificios dispuestos en bloques de ciudad, saltos que permiten a los tanques alcanzar la parte superior de edificios bajos, y estructuras abiertas que proporcionan montones de oportunidades para los francotiradores.

FROZEN TUNDRA (TUNDRA HELADA)



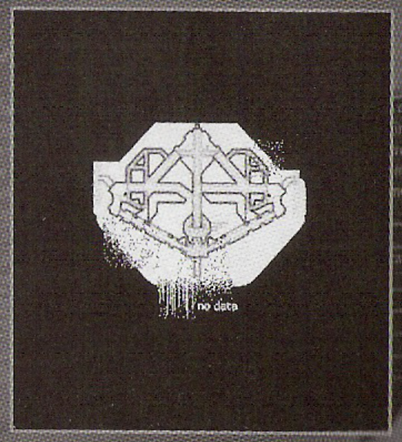
Basado en el área de la quinta campaña, este nivel presenta hielo, agua superficial, y cuevas subterráneas heladas. Empiezas con tecnología Anfibia, pero la Submarina también está disponible.

WICKED WATERWAYS (CANALES SINIESTROS)



El área de la cuarta campaña es una inspiración para este nivel, que presenta un verde valle con los tipos de edificios destructibles hallados en la zona del ferrocarril, así como estructuras industriales, vías de tren, túneles, puentes y agua. Empiezas con tecnología Anfibia. También está disponible la Voladora.

TRANSPORTER TRAUMA (TRANSPORTADOR TRAUMA)



Esta área tiene arquitectura de la segunda sección de la sexta campaña. Uno de los transportadores lleva a los jugadores al arenero de la primera campaña. La zona de la Ciudad Clónica muestra amplios corredores, interiores abiertos y túneles llenos de agua que pueden usarse como atajos.

CRÉDITOS DE RECOIL™

WESTWOOD STUDIOS INC.

Productor: Ron Fortier
Productor de realización: Harvard Bonin
Productor ejecutivo de realización: Mark Skaggs

Marketing

Director de Marketing: Laura Miele
Jefe de producto: Amy Bartlett, Lincoln Dean
Relaciones públicas: Lisa Bucek, Aaron Cohen, Chris Rubyor
Director editorial: Lisa Marcinko
Redactor del manual: Lori Ellison
Diseño del manual: Shawn Markert, Dino Smalles

Control de calidad

Director de Control de calidad/CS: David Maxey
Supervisor de control de calidad: Stacey Mendoza, Michael Bijan Johnson
Gestión de control de calidad: Mike Meischeid/ Glenn Sperry
Jefe de análisis: Gordon Madison, Shane Dietrich
Análisis de control de calidad: Tim Hall, Roger Deanborn, Aaron Lenz, Aaron Blean, Scott Mcclellan, Tim Ramage, Tam Nguyen, Eryc Simmerer, Lee Mar, Ben Norman, Eric Beaumont, Jeff Love, Jack Suzuki, D. Graham Pierce, Justin Dornan, Rick Williams, Jesse Cheek, David Sims, Helen Ma, Tyler Anthony, Jason NordgrenD'andre Campbell, Randy Greenback, Lloyd Bell, Mike Smith, Joe Gernert, Jon Hall, Mike Chatterton, Jason Campbell, Steve Shockey, Levi Luke, Rob Fetzer, DeMarlo Lewis, Chris Blevens, Johann Heisey, Michael A. Ruppert, Mark Laity, Randy Stafford
Analistas de control de calida técnica: Mick Love, Glenn Burtis, Troy Leonard
Duplicación de medios: Jon Gross
Mascota de control de calidad: Virgil The Tiger
Entrada de datos: Rhoda Anderson
Westwood Online: Neil Kettler, Kevin Scruggs

DESARROLLADOR - ZIPPER INTERACTIVE

Equipo del software: Brian Soderberg, Mark Heinen, Rick Jarvis, Bob Gutmann, Mike Gutmann, Gary Hinger, David Blevins
Director de Arte: Daniel Dociu
Diseño del juego: George Sinfield, Brian Soderberg
Equipo de diseño artístico: David Kern, Russell Phillips, Scott Luse Jay Banchero, Tom Sternberg, Victor Von Beck
Biz: Jim Bosler

Produccion de vídeo

Mondo Media

Productor: Lisa Zenner
Director de Arte: Peter Hermann
Diseñador Jefe: Pete Parisi
Diseñador: Kathryn Liu
Sonido: Jim Lively
Agradecimientos especiales a: Julian Rignall, Jay Mason, BEI, Tim Page, David Korus, BEI, Andy Fuller, Jason Hurdlow, BEI, Mike Horn, BEI, Bryan Blevins, BEI
Gracias a: Martin Alper, Paul Meyer, Simon Jeffery, John Hight, Scott Berlin, Scott Maples, Christopher Drews, Todd Piccus, Sheri & Brenda, Hayash, John Beitter, Chad Rea, Bill Marceau, Jim Bloom, Andy Mahr, Hunter, Sheri Furumi

Software y documentation © 1999 Electronic Arts. Reservados todos los derechos. Recoil es una marca comercial o marca registrada de Westwood Studios, en Estados Unidos, y/u otros países. Westwood Studios Inc es una sociedad de Electronic Arts. Electronic Arts y su logo son marcas comerciales o registradas de Electronic Arts en Estados Unidos y/u otros países. Reservados todos los derechos. Pentium es una marca comercial registrada de Intel Corporation. Microsoft, Windows, DirectX, DirectDraw y DirectSound son marcas comerciales o registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y/u otros países. Reservados todos los derechos. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.

ELECTRONIC ARTS™